ВЕДЬМАК

- Игра Воображения -

по произведению

Анджея Сапковского

ВЕДЬМАК

- Игра Воображения -

по произведению

Анджея Сапковского

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ....5

ЧТО-ТО КОНЧАЕТСЯ, ЧТО-ТО НАЧИНАЕТСЯ: БОЛЕЕ, ЧЕМ НЕСКОЛЬКО СЛОВ ВСТУПЛЕНИЯ...7
Что такое ролевая игра?.... 8
Что такое игра воображения?....9
Что необходимо для начала игры воображения?....10
Как научиться играть?....10
Истории....10
Что будет в этой книге?....11
Вставки....11
Что будет после этого руководства?....11
Это еще не конец....11
Начать сразу!....11
Глоссарий полезных терминов....12
Немного жертвенности: Книга игрока....13
Характеристики персонажа....14
Атрибуты....14
Атрибуты тела....15
Атрибуты разума....16
Вторичные параметры....16
Отыгрыш атрибутов....17
Личность....18
Навыки....18
Описание навыков....19
Список навыков....39
Не требующие изучения навыки....40
Предназначение....40
Расы....41
Люди....41
Эльфы....41
Краснолюды....42
Гномы....43
Низушки....43
Ведьмаки....43
Создание персонажа....44
Способы создания персонажа....44
Создание по системе пунктов....44
Случайный способ создания....45
Определение личности....45
Выбор навыков....45
Архетипы....46
Бард....46
Друид....47
Жрец....48
Торговец....49
Маг....50
Воин....51
Вор....52
Пример создания персонажа....53
Очки опыта....55
Повышение навыков....55
Повышение атрибутов....55
Иные способы траты очков опыта.... 58
Подсчет очков опыта....58
Лист персонажа....57

ПРЕДЕЛ ВОЗМОЖНОГО: КНИГА ПРАВИЛ....59
Время в игре....60
Действия....60
Проверки и броски кубиков....61
Кубик Предназначения....61
Проверки....61
Успехи....61
Значение сложности....61
Проверки атрибутов и проверки навыков....62
Высокий уровень сложности....63
Выдающийся успех и выдающийся провал....63
Модификаторы....64
Встречные проверки....64

МЕЧ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ: КНИГА БОЯ....65
Передвижение....66
Физическая защита....66
Попадание....66
Очки Боя (ОБ)....67
Применение Силы.... 67
Время....67
Инициатива....68
Отложенные действия....68
Повышение инициативы....68
Здоровье и уровни здоровья....68
Эффекты травм....69
Место попадания....70
Общее замечание....70
Оглушения....70
Лечение травм....70
Нанесение урона....72
Критические попадания....73
Стрельба и метание....74
Броня....75
Прицеливание....76
Уклонение....78
Засада....78
Падение....78
Захват....79
Натиск....79
Боя с оружием в каждой руке....79
Рукопашная против врага с оружием....80
Маневры....80
Список рукопашных маневров....80
Список маневров в бою с оружием....82

НЕЧТО БОЛЬШЕЕ: КНИГА МАГИИ И РЕЛИГИИ....85
Сила....87
Сила и девственность....87
Сила в игре....87
Сила магов....88
Сила жрецов....88
Сила ведьмаков....88
Истоки....89
Заклинания, молитвы и знаки....89
Хранение магии....90
Изучение новых заклинаний....90
Изучение новых молитв....91
Новые знаки....91
Применение заклинаний, молитв, знаков....91
Проверки заклинаний/молитв/знаков....92
Чтение заклинаний, вознесение молитв, складывание знаков....92
Уровень сложности заклинаний/молитв/знаков....92
Критические заклинания....93
Место попадания и заклинания....93
Отражение заклинаний/молитв/знаков....93
Увеличение мощи заклинаний/молитв/знаков....94
Магия и доспехи....94
Доспехи и чародеи....95
Групповое колдовство и вознесение молитв....95
Обучение будущего мага....95
Из книги заклинаний....96
Психокинетические заклинания....97
Пирокинетические заклинания....98
Исцеляющие заклинания....99
Защитные заклинания....100
Ментальные заклинания....101
Опознавательные заклинания....103
Трансформирующие заклинания....104
Магические предметы, амулеты и зелья....105
Магия на продажу....105
Амулеты....105
Зелья....106
Предметы....108
Жрецы - носители веры....109
Обучение будущего жреца....109
Жреческий молитвенник....110
Реликварий....113
Избранные религии нордлингов....114
Мелитэле....114
Фрейя....115
Корам Агх Тэр....116
Крева....117
Друидизм....118
Божества нелюдей....120
Ведьмачьи знаки....121

ПРИМЕР ИГРЫ....125

ГЛАС РАССУДКА: КНИГА РАССКАЗЧИКА....127
Стоит ли читать эту главу?....128
Чем отличается «Ведьмак» от других систем?....129
Заявки....131

Составление заявок....131
Стоп-сцены....132
Описания....133
Когда описывать....134
Как делить свое время между игроками....134
Метафоры....136
Как использовать механики....136
Создание настроения....137
Бой....138
Веселье и юмор....139
Отчаяние....140
Восторг....140
Ужас....141
Эротика....142
Персонажи....143
Персонажи первого плана....144
Второстепенные персонажи....144
Персонажи игроков....145
Проблема ведьмака....146
Создание сценариев....146
Сказки как источник идей....147
Награда....148
Кодекс Рассказчика....148

КРАЙ СВЕТА:
КНИГА КОНТИНЕНТА....151
Что такое Континент?....152
А конкретнее?....152
Страны Континента....152
Аэдирн....152
Бремервоорд....153
Брокилон....153
Каингорн....154
Цидарис....154
Цинтра....154
Крейден....155
Каэдвен....155
Керак....155
Ковир и Повисс....156
Лирия и Ривия....156
Новиград....156
Редания....157
Туссент....157
Темерия....158
Скеллиге....158
Вердэн....158
Климат....158
Растительность....159
Избранные растения Континента....159
Звери Континента....159
Места попадания у существ....160
Существа и магия....160
Маневры при сражении с тварями....160
Действия монстров....160
ОБ и ОС монстров....160
Избранные твари Континента....161
Амфисбена....161
Барбегазы....161
Василиск....162
Боболак....163
Дубочуд....163
Допплер....164
Эхинопс....165
Гуль....165
Гигаскорпион....166
Гоблин....166
Гравейр....166
Грифон....167
Гарпия....167
Гидра....168
Единорог....168
Кэльпи....169
Кикимора....170
Крапаук....170
Куролиск....170
Ламия....171
Лепрекаун....171
Леший....172
Ликантроп....172
Мантикора....174
Нимфа....174
Гловоглаз....175
Дракоптица....175
Ослизг....176
Псевдокрыс....176
Стучак....177
Рух....177
Русалка....177
Скарлетия....178
Сильван....179
Сколопендроморф....179
Истинный дракон....180
Дракопаха....184
Стрыга....184
Сирена....185
Угопец....185
Вампир....186
Веспертыль....189
Вихт....190
Вилохвост....190
Глумец....191
Выверна....191
Водяной....192
Риггер....193
Яга....193
Жагница....194
Жряк....194
Животные Континента....195
История Континента....197
Хронология....197
Обитатели Континента - в двух словах....200
Языки....200
Культуры Континента....202
Гордые и несчастные:
Сказание об эльфах....202
Хитрые и умные:
Сказание о гномах....204
Смелые и трудолюбивые:
Сказание о краснолюдах....205
Властные и жестокие:
Сказание о людях....207
Слава Империи:
Сказание о Нильфгаарде....208
Находчивые и веселые:
Сказание о низушках....210

КРУПИЦА ИСТИНЫ:
КНИГА О ЖИЗНИ НОРДЛИНГОВ....211
Правители и управляемые....212
Ведьмаки....216
Здания....218
Еда....218
Гигиена....219
Календарь....219
Развлечения....220
Одежда....221
Учебные заведения....222
Путешествия....223
Война и армия....223
Отличия Скеллиге....225
Все на продажу....226
Товары и услуги....227

ПОСЛЕДНЕЕ ЖЕЛАНИЕ:
ПРИЛОЖЕНИЕ....231
Монстр из грота, история для новичков....232
Пролог....232
Серебряный Водопой....233
Что находится в берлоге Монстра из Грота?....233
Что происходит на улице в это время?....234
Время для некоторых пояснений....234
Что дальше?....234
Дикие эльфы....235
Фоновые персонажи....235

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ РОЛЕВЫХ ИГР....237
Предыстория....237
Военные стратегии....237
Начало магии....237
До эпохи D&D....238
Что было потом....238
Следующие шаги....239
Дальнейшая судьба D&D....239
А у нас....240

ТАБЛИЦЫ....241

ГЛОССАРИЙ....246

Авторы игры: Михал Маршалик, Мацей Новак-Крейер, Михал Студнярек и Томек Кречмар
Дополнительный материал: Лукаш А. Чижевский, Анджей Мишкурка, Витольд Секежинский, Яцек Сулига
Текст: Лукаш А. Чижевский, Томек Кречмар, Михал Маршалик, Мацей Новак-Крейер, Михал Студнярек, Яцек Сулига
Редакторы: Анджей Мишкурка, Томек Кречмар
Корректор: Уршула Окжея
Линейный редактор: Томек Кречмар
Иллюстрации: Петр Черкас, Томаш Лаз, Ярослав Мусял, Павел Мощинский
Карта: Кшиштоф Бялек и Адриан Семеняк
Дизайн логотипа: Петр Цеслиньски
Фотографии: Бартломей Заранек
Дизайн обложки: Ярослав Мусял
Графика и типография: Ярослав Мусял, Томаш Фрунь и Томек Кречмар
Верстка и набор: Томек Лайсар Фрунь

Авторы игры использовали материалы, размещенные на сайте www.sapkowski.pl, в том числе за авторством:
Адама Кромера, Яцека Сулиги, Марека Шиевского, Марцина Земчака

Особая благодарность: мы благодарим огромное количество людей. Для всех не хватит места тут. Но мы также не можем никого упустить. При этом мы благодарны всем, кто помогал нам в создании этой игры.
Тем не менее, было бы стыдно не почтить отдельно память нескольких людей, которые помогли придать игре **"Ведьмак: Игра воображения"** ее окончательный вид и сделали из нее нечто большее. В алфавитном порядке: Лукаш А. Чижевский, Томаш Ф. Мисиорек, Ремигиуш "Ремой" Вильк, Гжесь "Читач" Зелиньски. Отдельно стоит выделить Анджея Мишкурка и его ценные записи, а также оставить где возможно следы его деятельности. Большое, если не огромное, спасибо Яцеку Сулиге (или Джону МакКнаки) и людям, собравшимся вокруг интернет-портала Сапковского (www.sapkowski.pl). Также благодарим создателей фильма "Ведьмак" и компанию VISION за их помощь.

Тестирующие игроки: Каспер Бромирски, Кароль Чахоровски, Лукаш А. Чижевский, Кшиштоф "Оззи" Добош, Кшиштоф Гусоровски, Ярослав "Яры" Говорек, Эва Хейняк, Томаш "Фанки" Ковальски, Мацей Краузе, Ежи Курдвановски, Марцин "Квасек" Квасьневский, Марек Мерес, Михал "Регис" Михальский, Томаш Ф. Мисиорек, Ян Око, Тадеуш Око, Петр Окрой, Михал "Элмо" Плишка, Доминик Смык, Томаш "ТомБлю" Станьчак, Бартош "Стоперссон" Стопчик, Михал Шжаленец, Дарек "Беовульф" Святецкий, Петр "Кенни" Трешер, Бартош Вашкевич, Кшиштоф Ведьзик, Богдан Видла, Артур Вечорек, Михал "Майк" Врублевски и TopGun (в качестве приглашенного гостя). А также люди, связанные с www.gildia.pl (особенно - Михал Куц и Анджей Урбанский) и www.valkiria.pl (особенно - Артур Махловски).

Посвящение: посвящаю эту книгу моему отцу - ТК.

Авторы, или кто и что: борьба за публикацию ролевой игры, основанной на ведьмачьих рассказах Анджея Сапковского, была начата много лет назад Мацеем Новак-Крейером. В конце концов ему удалось довести дело до конца, после чего он создал простые основы механики и набросал дизайн книги правил. Он также написал главы о мире, "Книгу Континента" (с небольшими исключениями) и "Книгу нордлингов". Михал Маршалик придумал совместно с МНК термин "игра воображения", после чего записал все свои размышления о ведении игры, создав "Книгу Рассказчика". Именно он создал пример приключения. Михал Студнярек ответственен за магические заклинания, ведьмачьи знаки и молитвы - другими словами, он создал "Книгу магии". Написавший эти слова Томек Кречмар создал механику, написал "Книгу игрока", "Книгу правил" и "Книгу боя" (изложив на бумаге идеи свои и Мацея Новак-Крейера), а также "Вступление" (вместе с МНК) и "Приложение"; он контролировал работу в целом, организовывал тестовые игры и старался исправлять все ошибки соавторов (в чем, скорее всего, он не сильно преуспел). Мацек Новак-Крейер, Анджей Мишкурка и Томек Кречмар ответственны за оформление раздела "Звери Континента". Описанный пример игры был создан Яцеком Сулигой. Художественный текст в архетипах персонажей создан Лукашем А. Чижевским, который также придумал архетип торговца.

Основано на произведениях Анджея Сапковского

Ваш костер медленно гаснет. Опускается тишина. Такое ощущение, что даже цикады нашли себе занятие поинтереснее, чем нарушать стрекотом безмолвие ночи. Только лошадь Крамуса не спит - она беспокойно фыркает на своем месте.

Крамус: Паршивый обжора, разве я не дал ему овса? [Я вылезаю из-под одеяла, молча встаю и подхожу к лошади].

Ты осторожно проходишь между своими спящими товарищами, окружившими костер. Становится холодно, зубы постукивают. Когда ты подходишь к лошади, цикады вновь начинают стрекотать - на этот раз оглушительно и яростно! Лошадь фыркает, пятится и встает на дыбы, издавая громкое ржание.

Крамус: [Я отпрыгиваю от лошади и кричу]. Подъем! Что-то не так!
Мирабель: [Я вскакиваю, тут же хватаясь за меч].
Фиалок: [Я сажусь и осторожно оглядываюсь].

Пение цикад все еще громко раздается отовсюду. Огонь почти погас, все ваши лошади дергаются, громко ржут и нервно брыкаются. Когда вы оглядываетесь, кажется, что граница леса колышется, а тени луны скачут по ветвям. Вдруг... весь гул разом стихает. Повисает полная тишина, лошади кажутся еще более озадаченными, чем вы... Вы слышите треск веток где-то между деревьями.

Мирабель: [Я встаю и жду лицом к лесу].
Фиалок: [Я произношу заклинание, вновь разжигая костер].
Крамус: [Я стою рядом с Мирабель, сжимая свой меч].

Вы чувствуете холод. Огонь, зажженный магией Фиалока, дает вам свет, но совсем не согревает. Вы смотрите в сторону деревьев, откуда отчетливо слышны шаги.

Крамус: [Кричу] Кого там еще черт принес?!

Из темноты появляется стройная фигура. Вы видите пожилого мужчину, обильно запачканного грязью. На нем рваная ливрея, в руках длинная палка. Он дружелюбно улыбается.

Незнакомец: Не бойтесь, я просто странник в поиске добрых людей и теплого очага. И меня вовсе не черт принес, милсдарь рыцарь, а лишь тоска по товарищам.

Его голос чист и величав. Старик остановился и бросил один взгляд на вас, а второй - на костер и ваш вертел с остатками ужина.

Мирабель: [Шепчу]. Пусть идет своей дорогой, зачем он нам...
Крамус: Я имел в виду не черта, а чертову дорогу, скорее. Присаживайтесь к костру [Сказав так, я убираю свой меч в ножны].
Фиалок: Эх, Крамус, ты бы даже гуля пригласил к себе домой...

Улыбка незнакомца становится еще шире, когда он садится у огня. Теперь вы можете видеть, что его одежды явно когда-то были довольно роскошными и дорогими. Сейчас же грязь засела даже в морщинах на лице вашего гостя.

Мирабель: Не нравится мне это...
Крамус: Успокойся, девочка, старик поест и уснет, а мы соберемся еще до восхода солнца. Нам не повредит любая компания.
Мирабель: Ладно, ладно... [Незнакомцу]. Вот тебе, дедушка, кусок зайца, пойманного сегодня Фиалоком. Наслаждайся.

Старик жадно вгрызается в кости, счастливо глядя на тебя.

Крамус: [Я иду к нашим лошадям, что с ними?]

Ваши лошади сейчас спокойны, они спят. Вокруг все тихо и спокойно. С востока дует легкий холодный ветерок.

Фиалок: [Я присаживаюсь рядом со стариком]. Откуда вы, милсдарь... Как нам вас называть?
Незнакомец: Я Виеннэ. Я пришел из Долины.
Фиалок: Долина? Какая долина?
Незнакомец: Долина Цветов
Мирабель: Вы эльф? Вы не похожи на эльфа.
Незнакомец: В моих жилах больше эльфийской крови, чем человеческой.

Виеннэ перестает есть, с опаской разглядывая вас.

Незнакомец: Судя по всему, вы уже какое-то время в пути. Куда вы направляетесь?
Крамус: Юг. Лирия.
Незнакомец: Значит... [Он встает]. Вы те, кого я искал.

В то же мгновение незнакомец прыгает вперед, вытаскивает кинжал и атакует Фиалока.

Крамус: [Я подсекаю его!].
Мирабель: [Я отпрыгиваю и выхватываю меч].
Фиалок: [Я отпрыгиваю].

Фиалок опрокидывается на спину, будучи едва задет. Крамус валит эльфа с ног и прижимает его к земле.

Мирабель: [Я подскакиваю к нему и приставляю лезвие своего меча к его горлу].

Незнакомец вздрагивает и судорожно сглатывает, потом что-то бормочет и вдруг загорается. Он горит!

Мирабель: [Я отпрыгиваю].
Крамус: [Я хватаю одеяло и накрываю им эльфа].
Фиалок: [Я встаю и помогаю Крамусу].

Вы накрываете его одеялом, тушите пламя. Вы чувствуете ужасный запах; эльф содрогается в конвульсиях. Через некоторое время он замирает - вы видите, как его тело расслабляется.

Фиалок: [Я снимаю одеяло].
Мирабель: [Я помогаю ему с мечом в руке].

Вашим взглядам открывается вид обгоревшего тела. Сгорело все, в том числе и одежда. Остатки лица скорчились в чудовищной гримасе. Под мышкой видна треснувшая фляжка.

Крамус: Что это такое, черт побери?
Мирабель: [Поднимаю кинжал эльфа].

Ты поднимаешь кинжал с земли и внимательно осматриваешь его. Типичная эльфийская работа - кинжал больше похож на вычурный нож для бумаги, чем на оружие. Весь клинок блестит, будто покрыт жиром. Кончик также покрыт кровью.

Фиалок: Великая Мелитэле! Яд!

Фиалок падает на землю.

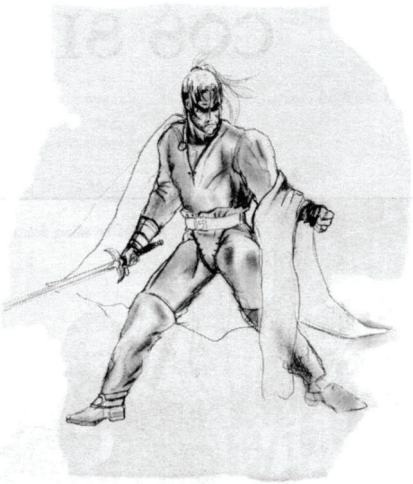
ЧТО-ТО КОНЧАЕТСЯ, ЧТО-ТО НАЧИНАЕТСЯ

БОЛЕЕ, ЧЕМ НЕСКОЛЬКО СЛОВ ВСТУПЛЕНИЯ

Что-то кончается, что-то начинается

Они ехали прямо на закат. Позади оставалась темнеющая долина. Позади оставалось озеро, озеро заколдованное, озеро голубое и гладкое, как отшлифованный сапфир. Позади оставались камни на озерном берегу. Сосны на склонах.
Это было позади.
А впереди у них было все.

"Владычица Озера"



В последней книге ведьмачьей саги "Владычица Озера" мы навсегда расстаемся с Геральтом из Ривии (по крайней мере, если верить словам автора, Анджея Сапковского [он соврал]). Раненый Белый Волк уплыл, исчез где-то в тумане. Легенда наконец закончилась, и все, что нам осталось, это сохранить ее в наших сердцах и воспоминаниях.

Что-то кончается, что-то начинается... Змей Уроборос кусает себя за хвост, и всякий конец одновременно является началом. Время книг о приключениях ведьмака закончилось, теперь пришла пора героев, авантюристов и проходимцев, дышащих тем же воздухом, что и Белый Волк, ходящих по той же земле и, подобно ему, сталкивающихся с Предназначением, ужасными опасностями и сложными выборами.

Это начало времени игр воображения, ролевых игр.

Ролевая игра **"Ведьмак"** позволит вам вернуться в мир из ведьмачьих историй - самый реалистичный из всех сказочных миров. Вы не будете простыми зрителями, как во время чтения книг и рассказов или просмотра фильма: вы станете одним из путешественников и авантюристов, шагающих по тропам ведьмачьего Континента!

Вы будете ведьмаками, как Геральт. Магами, похожими на Йеннифэр или Истредда. Бардами с талантом и похотью, почти такими же, как у Лютика. Или, может быть, вы создадите группу убийц, как "парни" Ярпена Зигрина, головорезы Ренфри или Рубайлы из Кринфрида? К сожалению, вы не сможете играть ни за одного персонажа из ведьмачьей саги, но кто знает - весьма вероятно, что ваша дорога пересечется с кем-то из них. Ведь зачастую мир оказывается очень невелик...

Реалии, в которых происходят ваши, персонажей **"Ведьмака"**, приключения - это времена, описанные в рассказах о Геральте, эпоха до нильфгаардского нашествия, известная историкам как первая половина тринадцатого века.

Что такое ролевая игра?

В мире игр есть множество категорий: настольные, карточные, спортивные или видео. И каждую из них можно разделить на другие виды. Но ни одна из них не похожа на РОЛЕВЫЕ ИГРЫ - уникальные и единственные в своем роде. Поэтому их трудно описать. И даже сложно подобрать хорошее сравнение. Что можно сказать наверняка, так это то, что они требуют воображения...

Roleplaying games (кратко RPG) - это английский термин, обозначающий игры, подразумевающие роли. Они зародились в 70-х годах в США (более подробную историю этих игр можно найти в приложении «Последнее желание», стр. 231). Возможно, читатели, у вас есть шанс встретить термин "RPG" в контексте компьютерных игр, таких как "Baldur's Gate" или "Torment". Вы можете удивиться, если мы скажем, что эти компьютерные игры были созданы на основе наших ролевых игр - тех, что на бумаге.

Что же представляют собой ролевые игры? Прежде всего, это развлечение для групп и компаний. Это означает, что в них участвует не один игрок, а как минимум двое (в идеале группа из 4-6 человек). Один из них должен взять на себя тяжкое бремя и стать Мастером Игры, или, как мы его называем, Рассказчиком. Именно Рассказчик создает приключение, его сюжет и задачи для персонажей. Именно Рассказчик будет воплощать всех людей и существ игрового мира, с которыми будут взаимодействовать персонажи, созданные игроками. Рассказчик ведет игровой процесс, описывает схему и втягивает в нее персонажей игрока. Рассказчик - это человек, близкий к режиссеру, сценаристу и актеру в одном лице. Когда он описывает мир, он повествователь. Время от времени он актер, воплощающий в жизнь второстепенных персонажей (деревенских старост, дочерей трактирщиков, нильфгаардских рыцарей и т. д.). Вы можете узнать больше о роли Рассказчика из книги "Глас рассудка" (стр. 127).

Коме того, Рассказчик создает сюжет и продвигает действие вперед. Но именно игроки решают, что делают их персонажи - как они отреагируют, увидев партизанов Белок, помогут ли они бедному гному и нападут ли они на большого дракона. Игроки подобны актерам, каждый из которых олицетворяет одного избранного персонажа из воображаемого мира. Они также выступают

соавторами истории, поскольку игроки совместно с Рассказчиком создают свою историю. Игроки решают, каковы их персонажи (как они выглядят, как действуют, как реагируют и что делают), а Рассказчик - как выглядит окружающий мир, как действия игроков влияют на него и, наконец, в чем заключается сюжет.

Ролевые игры - в отличие от игр, фильмов или даже компьютерных игр - полностью интерактивны. Читая книги и рассказы или просматривая фильм, вы, скорее всего, мечтали очутиться в другом мире и пережить столь же интересные приключения, как и герои произведения. Вы часто думали, как поступили бы на месте персонажей книги или фильма. Играя в видеоигры, вы можете соблазниться сойти с пути, подготовленного авторами, и вместо того, чтобы убить дракона и жениться на принцессе, убить принцессу и выйти замуж за дракона.

А теперь представьте, что ваше желание только что исполнилось. Вы будете действовать за других людей, живущих в иной реальности. Люди, которые имеют свою историю, уникальные имена, выглядят иначе и, возможно, даже представляют другую расу. От своего Рассказчика вы узнаете, что происходит вокруг вашего нового воплощения, какая судьба вам уготована; вы узнаете, что видят их глаза и улавливают их чувства, и на основе этих описаний вы попытаетесь вообразить это. Вы можете влиять на события, заявляя, что именно ваши персонажи делают или собираются сделать - конечно же, в разумных пределах! Кто-то, играющий за обычного человека, не может, например, заявить, что персонаж дышит огнем. Вернее: он может заявить об этом, но Рассказчик должен ему объяснить, что, как и почему...

Рассказчик раскрывает сюжет, а игроки, отыгрывая своих персонажей, реагируют на события как пожелают, ограничиваясь только концепцией и способностями выбранных персонажей. Рассказчики должны учитывать действия персонажей и соответственно корректировать ситуацию, добавляя новые элементы и меняя старые. Во время игры игроки говорят за своих персонажей, реагируют на сюжет, разговаривают с персонажами, созданными Рассказчиком. Ролевые игры предполагают гораздо более широкое взаимодействие, чем компьютерные, поскольку еще не было создано машины, способной реагировать на все идеи игроков. А в мире ролевых игр часто говорят, что никто не знает, что будут делать игроки...

Все - игра в целом - обычно проводится рядом со столом или в комнате, сидя на земле, на балконе или в другом изолированном месте. Каждая встреча обычно длится около 5-6 часов и называется СЕССИЯ. Рассказчики готовят для такого сеанса ИСТОРИЮ, сценарий, сюжет, в который они хотят поместить персонажей игроков. Как повернется в итоге история - никто не знает. Но что-то можно предсказать, а что-то даже воплотить намеренно! Но самое главное, чтобы все получали удовольствие.

Ведь нельзя забывать об одном важном элементе, характерном только для ролевых игр. Здесь нет победителей и проигравших. Нет лимита времени или суммы очков, чтобы решить, кто был лучше, а кто хуже. В RPG не важно, удастся ли героям выполнить свою миссию. Победа или поражение измеряются только полученным удовольствием. Если всем было весело, все - победители. И только это имеет значение!

Что такое игра воображения?

Мы называем ИГРОЙ ВООБРАЖЕНИЯ повествовательную ролевую игру, сфокусированную на сюжете, и позволяющую полностью погрузиться в сказочный мир. Это пьеса, в которой игроки становятся актерами: острый язык, изобретательность, способность быть кем-то другим - это больше, чем просто бросок кубиков и получение большего количества очков.

В типичной ролевой игре участники ограничены правилами, которые представляют собой попытку воссоздать взаимодействие с окружением; системой строгих правил, которые необходимо соблюдать, обращая внимание даже на малейшие детали. В повествовательных играх правила не так важны и при необходимости их можно скорректировать или частично игнорировать. Но для этого и нужна игра воображения, где правила, хотя и присутствуют, но служат не более чем помощью, спасательным поясом в ситуациях, где воображение и здравый смысл просто не подходят. Их следует использовать только в крайнем случае, и корректировки можно вносить в любое время и тогда, когда того требует ситуация.

Правила игры воображения некоторым могут показаться слишком подробными и сложными. Пожалуйста, не бойтесь - вам не придется запоминать тысячи правил, делать бесчисленные проверки и отслеживать сотни модификаторов. Здесь мы обращаемся к правилам лишь тогда, когда другого решения нет. Вот почему они должны быть ясными и точными, отвечать на вопросы, которые могут возникнуть во время игры. Не обязательно постоянно с ними сверяться! Всегда помните, что основное правило игры воображения состоит в том, что сессия больше походит на психодраму, если не на прямую импровизированную постановку.

Участники игры воображения никогда не озвучивают вслух числовые значения атрибутов своих персонажей и избегают жаргона. Никто не скажет: "У меня три в Учтивости, и я делаю проверку на разговор!". Почему? Потому что в игре воображения вы постоянно говорите губами своих персонажей, жестикулируете, двигаетесь. Во время этой игры Рассказчик может ходить вокруг, показывать пантомиму, иногда даже менять костюм. Здесь приключение наполнено фоновой музыкой. Здесь игроки не просто сидят за столом, а играют - как актеры.

"Ведьмак: Игра воображения" - это также игра, целью которой является воссоздание уникальной атмосферы книг и рассказов Анджея Сапковского. Игра, в которой проявляются элементы из сказок, а ситуационный юмор смешивается с драматическими событиями и непростым выбором.

В нашей игре воображения ведущего называют РАССКАЗЧИКОМ, его сессии - ИСТОРИИ, группа игроков - это КОМАНДА, которая находится в героическом приключении, и ГАНЗА, если речь идет об

их персонажах.

Вот что такое игра воображения.

Познакомьтесь с ней сами.

Что необходимо для начала игры воображения?

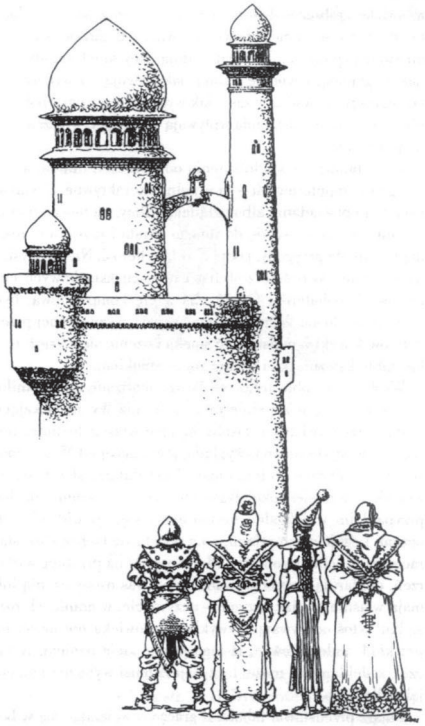
Самое главное - воображение... и, конечно же, группа друзей, желающих вместе отправиться в путешествие по миру, созданному Анджеем Сапковским, и описанному скромными авторами этой игры. Было бы полезно иметь при этом несколько стандартных игральных кубиков, как и листы персонажей, карандаши и, естественно, этот свод правил. Иногда неплохо дополнительно обзавестись подсвечником, музыкальным устройством, кассетами или пластинками с музыкой, помогающей создать соответствующее настроение, может быть, даже костюмами - всем, что поможет улучшить атмосферу.

Сколько человек может принять участие в игре? Помимо Рассказчика, как минимум, один. Всегда может быть больше. На самом деле ничто не ограничивает количество игроков, кроме веселья. А управлять ролевой игрой для более чем пяти или шести участников может быть очень сложно. Исходя из этого - и того факта, что в небольших группах легче полностью задействовать каждого игрока (что важно для игры воображения) - мы предлагаем, чтобы размер ганзы не превышал пяти персонажей.

Как научиться играть?

А как же научиться играть в **"Ведьмака"** (и в любую другую ролевую игру)? Прежде всего, следует прочитать эту книгу. Нет, не целиком и не сразу! Но с правилами, так называемой игровой механикой, нужно ознакомиться. Во время игры всегда будет время свериться с книгой правил, поэтому вам не нужно запоминать ее целиком. Но легче проверять данные, когда вы уже знаете, где они находятся, и знакомы с общей концепцией механики. Несомненно, самая большая проблема лежит перед Рассказчиками, которые должны знать почти все о правилах и представленном мире. Они должны не только быть знакомы с механикой, но и хорошо знать книгу с ними. Они могут найти в книгах примеры сценариев, которые должны помочь им - и игрокам - в их первых шагах. Подобный пример был представлен в начале этого свода правил. Его вторую часть, иллюстрирующую правила игровой механики в действии, можно найти на странице 125. В третий раз его можно увидеть в разделе для Рассказчиков, чтобы узнать о секретах ведения игры (страница 149).

Во-вторых, всегда лучше попробовать, так что играйте. Не расстраивайтесь из-за неудач во время первых попыток. Только практика ведет к совершенству, и только бездействующие люди не ошибаются. Может быть, ваши первые игры не будут хорошими. Случится что-то плохое, какая-то деталь будет забыта, один из персонажей бессмысленно погибнет... Но сдаваться нельзя. Чем больше сессий останется позади, тем веселее будет впереди!



В-третьих, вам не нужно создавать некое Великое Зрелище с самого начала. Вы всегда должны сперва смотреть, прежде чем делать. Новые элементы лучше вводить постепенно, чтобы можно было шаг за шагом идти к идеалу. Но вообще никому не нужно достигать никакого идеала! Самая важная часть игры - получать удовольствие. И это идеальный вариант, к которому вы должны стремиться - получать удовольствие от хорошей игры. Все, что мы можем сделать, это указать наилучший, на наш взгляд, способ его достижения.

Истории

Ведущие игр часто имеют определенный набросок событий, в которые они хотят вовлечь персонажей игроков. Такой набросок называется сценарием, приключением или историей и является секретом для игроков. Рассказчик выстраивает свою историю на основе этой конструкции, корректируя события действиями игроков и своими собственными идеями. Во время создания сценария и последующего игрового процесса Рассказчики просто ограничивают реалии игрового мира, в котором разворачивается приключение. Все остальное (а главное - правила) можно свободно корректировать под свои нужды и идеи.

Если Рассказчик не уверен в себе или просто не хочет создавать свои собственные сценарии, он может использовать заранее подготовленные приключения.

Одно из них, предназначенное для новичков, можно найти в этой книге правил. Остальные будут публиковаться на страницах журнала **"Магия и Меч"** и в дополнениях к игре **"Ведьмак"**. В этих дополнениях будут также расширенные правила, описания новых существ, а также новые заклинания и другие способности.

Что будет в этой книге?

Сама эта книга правил - помимо введения, которое вы сейчас читаете - состоит из нескольких книг. Первая из них, "Немного жертвенности"*, представляет собой сборник сведений для игроков (как создавать персонажей, как они определяются игровыми механиками, что они могут, чего не могут и т. д.). После этого вы попадете в "Предел возможного"*, или описание так называемой игровой механики, собрание правил, которым игроки обязаны следовать. Третья книга "Меч Предназначения"** посвящена правилам ведения боя. Далее следует "Нечто большее"** - часть, описывающая магию и религию. "Глас рассудка" посвящен Рассказчикам и тем, кто хочет стать Рассказчиком. В "Крае света" есть исчерпывающее описание мира, созданное Анджеем Сапковским, с несколькими дополнительными правилами. Книга "Крупица истины" повествует о повседневной жизни рядовых жителей Континента. В завершение - приложение "Последнее желание", содержащее простой сценарий, историю ролевых игр и основные таблицы, необходимые во время игрового процесса. Кроме того, в книге правил есть карта и вставки с фотографиями из фильма "Ведьмак".

Внимание! Звездочкой (*) мы отметили главы, которые советуем прочитать каждому игроку перед началом игры. Две звездочки (**) означают, что эти книги должны быть прочитаны игроками, которые хотят играть определенным типами персонажей (магами, жрецами, воинами или ведьмаками). Рассказчикам, конечно же, мы советуем прочитать книгу правил целиком.

Вставки

Существует множество вставок, в которых описана дополнительная информация или конкретные способы использования механик. При первом контакте с игрой их содержание может показаться сложным. Поэтому их легко можно пропустить. Однако они пригодятся, когда игра наберет обороты. Некоторые вставки содержат правила, которые упростят игру, сделав ее более легкой и приятной для новичков. Их стоит использовать! Само собой, они будут отмечены соответствующим образом.

Наконец, есть вставки, которые помогут вам с погружением. Они содержат дополнительную информацию о Континенте, его обитателях или существах. Советы для новичков также относятся к ним.

В таких рамках будет описана информация об игровых механиках.

А в таких - сведения, которые помогут лучше погрузиться в мир.

Что будет после этого руководства?

Эта книга правил - лишь первый шаг в мире игры **"Ведьмак: Игра воображения"**. Прямо в настоящий момент мы готовим для вас дополнение (то есть книгу правил, содержащую расширения к игре), в котором вы найдете подробные описания и многое другое. Благодаря ему вы сможете играть во времена войны с Нильфгаардом и пройти через еще большие приключения. Также мы планируем публиковать (раз в два месяца) небольшой периодический журнал с приключениями, сценариями, советами и объяснениями. Конечно, вы также найдете много материалов для **"В:ИВ"** в крупнейшем польском журнале о ролевых играх **"Магия и Меч"**. Приготовьтесь к большему уже сегодня!

Это еще не конец

Ролевые игры не заканчиваются на **"Ведьмаке"**. Если вы хотите узнать о них больше, прочтите приложение "Последнее желание" (стр. 231) в конце этой книги. Там вы сможете узнать об истории этих игр, в какие из них стоит играть, и, наконец, где получить дополнительную информацию.

Начать сразу!

Если вы хотите сразу начать играть в игру, не вдаваясь в подробности, ознакомьтесь с архетипами персонажей (стр. 46) и выберите один из них. Затем прочтите описания всех способностей (включая заклинания и боевые маневры!), доступных выбранному вами персонажу, а после загляните книгу "Предел возможного" (стр. 59), из которой вы узнаете все об игровой механике. После этих приготовлений вы можете сразу начать игру как игрок. Всему остальному вы просто научитесь на собственном опыте во время истории.

Но если вы стремитесь стать Рассказчиком, то сперва вам придется немного поработать. Сначала прочтите книгу "Глас рассудка" (стр. 127), а затем тщательно изучите правила. Затем узнайте, что находится в распоряжении персонажей игроков (выбранных из архетипов или созданных с нуля), и подготовьте историю, используя приключения, представленные в этой книге, выбрав сценарий из журнала **"Магия и Меч"** или создайте собственный. Выберите время для встречи с друзьями и... наслаждайтесь!

Словарь полезных терминов

В тексте книги правил вам встретится множество новых, незнакомых терминов и названий. Нижеследующий список должен облегчить использование этой книги. Более точное объяснение термина можно найти в последующих разделах книги. Конечно, это не все новые термины, присутствующие в этой книге.

Архетип - пример персонажа, облегчающий начало игры новичкам.

Атрибуты - они делятся на атрибуты тела и разума и определяют физические и умственные способности персонажа.

Боевой маневр - особое действие, которое можно выполнять во время схваток, удивляя врага или иным образом меняя ситуацию на поле боя.

Бросок кубиков - различные комбинации бросков одного или нескольких кубиков; просто d6 означает бросок одного стандартного кубика; 2d6 - двух кубиков и т.д.

Вторичные параметры - характеристики, дополнительно описывающие персонажа, происходящие от первичных атрибутов.

Ганза - группа персонажей игроков, действующих или хотя бы путешествующих вместе.

Действие - действие, выполняемое персонажем во время его хода.

Заклинания - чары, используемые магами и чародейками.

Здоровье - параметр персонажа, показывающий, сколько урона он способен получить, прежде чем отправится в земли вечной охоты.

Знаки - ведьмачья магия.

Инициатива - проверка, определяющая последовательность действий в раунде.

Команда - группа игроков, совместно участвующих в игре.

Кубик Предназначения - отличный от других кубик, определяющий исключительные везение или неудачу.

Игровая механика - список правил, определяющих, как и когда нужно бросать кубики; в каком стиле описывать персонажей игрового мира; на что способен персонаж, а на что нет.

Личность - факторы, определяющие решения персонажа; они включают честь, авантюризм и репутацию.

Молитвы - заклинания жрецов, позволяющие им творить "чудеса".

Навыки - способности, знания и силы персонажа.

Неудача - результат "1", "2" или "3" на кубике, который используется для броска.

Очки Боя (ОБ) - очки, позволяющие выполнять боевые маневры.

Очки опыта - опыт, накопленный персонажами во время их приключений.

Очки Силы (ОС) - смотрите: Сила.

Персонаж - ведомый персонаж, то есть управляемый игроком.

Предназначение - судьба, которую Леди Фортуна избрала для персонажа.

Приключение - подготовленный Рассказчиком набросок сценария, который он хочет использовать во время своей истории.

Проверка - бросок кубиков, проверяющий способность персонажа выполнять заданное действие.

Противостояние - один раунд боя, во время которого все участники делают ходы.

Рассказчик - ведущий игры, в ролевых играх часто называемый Мастером Игры.

Расы - разные виды разумных существ, из которых может происходить персонаж игрока.

Раунд - период около минуты (6 ходов).

Сага - серия приключений у одного и того же Рассказчика, в которых участвует один и тот же персонаж.

Сессия - игровой сеанс, означающий одну встречу, во время которой Рассказчик проводит приключение; у него не обязательно должно быть захватывающее начало и конец, как в сериале.

Сила - энергия, используемая жрецами и магами для произнесения заклинаний.

Сложность - смотрите: Сложность проверки.

Сложность проверки (СП) - значение, определяющее, насколько сложно действие, выполняемое персонажем; необходимо набрать как минимум столько же успехов, какова сложность проверки.

Сценарий - смотрите: Приключение.

Уклонение - способность уклоняться от атак врагов.

Уровень - разделение значений атрибутов и навыков; чем выше уровень, тем лучше.

Урон - количество урона, которое наносится во время боя, понижая живучесть врага.

Успех - результат "4", "5" или "6" на кубиках, использованных для броска.

Фоновый персонаж - независимый персонаж, за которого играет Рассказчик.

Ход - промежуток времени около 10 секунд; за это время персонаж может осуществить одно действие.

НЕМНОГО ЖЕРТВЕННОСТИ

КНИГА ИГРОКА

– Ну, говорю, времена настали (...). Дерьма всякого развелось. В Махакаме, в горах, нечисть кишмя кишит. По лесам раньше волки выли, а нынче, понимаешь, упыри, боровики всякие, куда ни плюнь – оборотень или какая другая зараза. По селам русалки да нищенки детей умыкают, уже на сотни счет пошел. Хвори, о каких раньше никто и слыхом не слыхивал. Прям волосы дыбом встают (...). Неудивительно, Геральт, что на вас такой спрос.

"Ведьмак"

Нам не нужно никому представлять книжных персонажей, созданных Анджеем Сапковским. Все мы знаем Геральта, Йеннифэр или Лютика. Но не они должны стать главными героями истории, создаваемой во время игры в "Ведьмак: Игра воображения". Почему? Потому что на самом деле главными героями станете вы! Или не совсем вы, а созданные вами персонажи. На основе правил вы придумаете персонажей, описываемых различными атрибутами. В ходе игровых сессий вы придадите этим цифрам смысл, будете решать, как поступят ваши персонажи, а, следовательно, и как сложится их судьба. Рассказчик, словно в некотором роде автор, опишет вам ситуацию. Но только вы в силах решать, как ваши персонажи реагируют на события вокруг.

Характеристики персонажа

Персонажи в игровом мире описываются параметрами, атрибутами и навыками, де-факто выраженными в числах. И ваша основная задача - воплотить эти цифры в жизнь; используя их таким образом, чтобы создать настоящего обитателя игрового мира; делая его поведение реалистичным, а действия - подходящими концепции.

Персонажи этого воображаемого мира описываются четырьмя типами характеристик. Наиболее важными являются параметры, описывающие способности персонажа; мы можем разделить их на атрибуты тела и разума. Также большое значение имеют личность и навыки. Нельзя забывать и о предназначении, которое всегда будет влиять на судьбу персонажей.

Значения атрибутов и навыков

Значения атрибутов разделены на пять уровней.

Плохо - с соответствующим значением **1.**
Средне - с соответствующим значением **2.**
Хорошо - с соответствующим значением **3.**
Отлично - с соответствующим значением **4.**
Легендарно - с соответствующим значением **5.**

Нетрудно сделать вывод, что большинство существ, населяющих игровой мир, будут иметь атрибуты на **среднем** уровне. Небольшая группа может похвастаться **отличными** параметрами, а **легендарными** могут обладать лишь настоящие герои, вроде Геральта или Йеннифэр.

Персонажи могут повстречать существ с параметрами выше, а то и намного выше **легендарных**. Может быть, им самим вообще удалось повысить свои атрибуты только с божественной помощью.

Атрибуты

Золотая голова необходима (...), поскольку под одеждой (...) гонец возит только малозначительные сообщения, которые, не опасаясь, можно доверить ненадежной бумаге либо пергаменту. По настоящему же важные, секретные известия (...) гонец должен запомнить и повторить кому следует. Слово в слово. А это порой бывают непростые слова. Их и выговорить то трудно, не то что запомнить. А чтобы запомнить и, повторяя, не ошибиться, надобна воистину золотая голова.

"Час презрения"

Значения АТРИБУТОВ позволяют нам измерять природные способности персонажей - их возможности и потенциал, когда мы не принимаем во внимание обучение и воспитание. Мы делим их на два типа - атрибуты тела и атрибуты разума. Первые из них отображают здоровье, силу и ловкость нашего персонажа. Вторые отвечают за

интеллект, силу воли, хитрость и изысканность.

Атрибуты тела

Мы можем выделить шесть АТРИБУТОВ ТЕЛА: Телосложение (сокращенно: Тел), Движение (Дв), Сила (Сил), Восприятие (Вос), Ловкость (Лов) и Проворство (Пр).

Телосложение (Тел)

Оно определяет выносливость и сопротивляемость организма переутомлению, лишениям, болезням и боли. От него зависит здоровье, бодрость и живучесть. Этот атрибут используется при длительных забегах, изнурительных восхождениях или затяжных поединках. Телосложение также определяет, стойкий ли вы воин, непоколебимый рыцарь или упорный вор. Обычно персонажи с высоким Телосложением массивны и крупны по внешнему виду.

Плохое Телосложение гарантирует регулярные болезни, низкую устойчивость к травмам и слабую выносливость. Подобное Телосложение характерно для детей и пожилых людей. Это не подходит герою!

Легендарный уровень редко можно встретить. Таким экземплярам практически не нужно беспокоиться о болезнях или ядах.

Движение (Дв)

Этот атрибут определяет скорость передвижения персонажей - насколько быстро они ходят и бегают. Удачный побег и успешная погоня полностью зависят от него. Движение также влияет на темп марша. Это также в некоторой степени соответствует способности обходить естественные препятствия - например, горы или каменистые равнины - во время путешествия. Всегда полезно иметь высокий уровень Движения.

Плохое Движение - это то, что присуще черепахам и улиткам в шкуре человека. Небрежные, медлительные и флегматичные.

Легендарный уровень встречается у ведьмаков и профессиональных бегунов. Они быстры как леопард!

Сила (Сил)

Это не что иное, как мера физической силы персонажей и их мускулатуры. Сила отвечает за наносимый урон. От нее зависит то, сколько персонажи смогут поднять, сколько унести и насколько сильна их хватка. Обычно персонажи с высокой Силой хорошо сложены и в тонусе, что видно с первого взгляда. Высокая Сила важна для воинов и рыцарей.

Плохая Сила встречается у женщин-придворных и слабаков. Несчастные с таким уровнем этого атрибута не годятся для сражений, путешествий или приключений. Им лучше посвятить себя выпечке.

Легендарная Сила - это особенность настоящих силачей, умеющих ломать подковы и рвать цепи. Лучше обращайтесь к ним с уважением, которого они достойны, поскольку они способны убить одним ударом.

Восприятие (Вос)

Восприимчивость органов чувств - четкость зрения, острота слуха и чувствительность осязания. Восприятие также определяет, обладает ли персонаж эмпатией и предчувствием. От восприятия зависит, насколько легко их удивить и как быстро они реагируют на опасности. Это их бдительность и осведомленность об окружающих событиях. Восприятие важно для применяющих магию и воров. Оно также определяет точность попадания выпущенных или брошенных снарядов.

Плохой уровень Восприятия обозначает слепых и глухих ко всему. Они не способны отличить звуки шагов Геральта от ударов копыт.

Легендарное восприятие попадается очень редко. Люди, одаренные им, зорки, как ястреб, видят в темноте, как кошки, а их нюх может соперничать с собачьим. Некоторые считают, что такие люди также обладают шестым чувством.

Ловкость (Лов)

То, насколько ловки конечности, руки и пальцы персонажа. Ловкость определяет, сможет ли персонаж просунуть руку через решетку, ухватиться за небольшую трещину между камнями или поймать нож пальцами ног. Очень важный атрибут для разного рода жуликов, а также чародеев и чародеек. Также фокусники и артисты имеют одинаково ловкие руки и ноги! У проворных пальцев будет меньше проблем с выполнением магических жестов или незаметным вытаскиванием денег из чьего-то кармана. Высокая Ловкость также позволяет более прицельно наносить удары и атаки, как руками, так и оружием. Также она полезна для бардов, играющих на разных инструментах.

Плохой уровень означает, что у вашего персонажа пальцы, как сосиски, и руки, как буханки. Он едва ли способен использовать дубинку, и весьма плох во всем, что требует точности.

Легендарной Ловкостью обладают величайшие маги и самые известные воры. Некоторые из них даже способны использовать отмычки ногой!

Проворство (Пр)

Этот атрибут определяет подвижность персонажей, насколько эластичны их тела и насколько быстро они могут реагировать. Проворство также охватывает координацию движений и способность сохранять равновесие. Например, успеет ли падающий персонаж схватиться за что-то, или останется ли он стоять на узком карнизе во время боя при сильном ветре. Проворные персонажи обычно худощавы, гибки и стройны. Этот атрибут важен в бою, так как он определяет, попадет враг по вам или нет.

Плохое Проворство - это почти верная смерть. Лучше уже стать слоном в посудной лавке.

Легендарное Проворство позволяет бегать по тонким канатам и уворачиваться от стрел.

Атрибуты разума

А теперь три АТРИБУТА РАЗУМА: Интеллект (Ин), Учтивость (Уч) и Воля (Во).

Интеллект (Ин)

Мера способности учиться и запоминать. А также общий темп мышления. Интеллект отвечает за понимание сложных вопросов. Чем он выше, тем быстрее персонажи способны оценить ситуацию и отреагировать. Жизненно важен для магов, которые должны помнить сотни слов и знаков. Также важен для шпионов и бардов - по понятным причинам.

Плохой Интеллект олицетворяет настоящих дебилов. У них могут быть проблемы даже с запоминанием имен.

Легендарный Интеллект означает, что персонажи способны припомнить каждое слово, сказанное в их присутствии; что они могут легко вникать даже в самые сложные теории; и что их трудно поставить в тупик.

Учтивость (Уч)

Естественное красноречие. Умение вызывать у людей симпатию. Магнетизм. Способность создавать "хорошее первое впечатление". Искусство правильно вести себя в компании. Учтивость не касается физической привлекательности персонажей (это остается на волю игроков) - в конце концов, есть красноречивые люди с крысиным лицом - хотя внешность и может быть важна для Учтивости. Атрибут важен для всех видов франтов, соблазнителей и бардов, а также для дипломатов и придворных.

Плохой Учтивостью обладает всякий сброд, простаки и люди, которые с первого взгляда производят отталкивающее впечатление.

Легендарная Учтивость способна открыть вам все двери и гарантировать бесчисленные услуги.

Воля (Во)

Этот атрибут определяет характер, обаяние и психическую стойкость персонажей; также отвечает за влияние на других. Воля помогает противостоять иллюзиям и всем типам заклинаний. Она важна для магов и бардов, а также для дипломатов и торговцев.

Плохой уровень Воли означает, что персонажей легко обмануть. У них слабая психика и проблемы с концентрацией внимания.

Легендарная Воля присуща людям, которых невозможно сломить - ни пытками, ни магией. Они будут сопротивляться любому влиянию. Никто не сможет снизить цену, если у торговца будет такая Воля.

Вторичные параметры

Что же касается железной задницы, так это любой гонец очень даже скоро почувствует сам, стоит ему провести в седле три дня и три ночи, протрястись сто, а то и двести верст по большакам, а ежели понадобится, то и по бездорожью. Ну, само собой, сидишь в седле не беспрерывно, иногда слезаешь, чтобы передохнуть. Потому как человек может выдержать многое, а лошадь – нет. Но когда после передышки снова заберешься в седло, то кажется, что зад в голос вопит: "Спасите, убивают!"

"Час презрения"

Помимо описанных выше атрибутов, существуют также второстепенные параметры, помогающие персонажу закрепиться в игровом мире. Они позволяют судить,

Таблица вторичных параметров

Значение атрибута	Модификатор физической/ магической защиты	Темп марша (км)	Темп боя (м)	Переносимый вес (кг)	Предельная нагрузка (кг)	Здоровье
Плохо (1)	1	24	10	15	40	23
Средне (2)	1	32	15	30	90	26
Хорошо (3)	2	40	20	45	140	29
Отлично (4)	2	48	25	60	190	32
Легендарно (5)	3	56	30	75	240	35

насколько большие расстояния способны преодолеть персонажи, идя маршем целый день. Какой тяжести вес они могут поднять. Насколько они живучи и т. д. Но помните, что это всего лишь подсказки, помогающие разрешать спорные ситуации. Вы можете отказаться от всех этих цифр и проверок, когда они не нужны.

Внимание: после названия параметра стоит обозначение атрибута, от которого он происходит.

Модификатор физической защиты (Пр)

Чем выше Проворство, тем легче персонажам уклоняться от атак врагов. Более подробная информация об этом модификаторе представлена на стр. 66.

Модификатор магической защиты (Во)

Чем выше Воля, тем сложнее противнику наложить заклинание на персонажа. Более подробная информация об этом модификаторе представлена на стр. 92.

Темп марша (Дв)

Персонажу придется много путешествовать, чтобы добраться до какого-нибудь удаленного места. ТЕМП МАРША - это количество километров, преодолеваемых за один день при учете 8-часового перехода с короткими остановками. Это расстояние можно увеличить в полтора, а то и два раза - на количество дней, равное Телосложению. Для этого нужно одобрение Рассказчика, решительность персонажей и проверка стойкости (см. стр. 37) со сложностью, увеличивающейся на 1 каждые 8 часов.

> Само собой, на темп марша также влияет окружающая местность. Путешествие по невысоким холмам и лесам замедлит персонажей лишь на 1/3. Пески пустынь, густые леса и болота снижают темп на 1/2. Горы и джунгли уменьшат его на 3/4. Последнее слово в определении темпа вашего путешествия, как всегда, остается за Рассказчиком.

Темп боя (Дв)

Чем быстрее персонажи, тем больше они способны делать во время схваток. ТЕМП БОЯ решает, успеет ли персонаж подбежать к стреляющему лучнику или убежать от превосходящих сил врага. Темп боя - это количество метров, которые персонажи могут пройти за один ход, после чего атаковать, произнести заклинание или предпринять любое другое действие. Они также могут покрыть вдвое большее расстояние, но после этого уже не смогут ничего предпринять на этом ходу. Во время бега темп боя увеличивается в три раза, а при спринте - в четыре; но после этого персонажи не смогут больше действовать на этом ходу.

Бег (обычно и спринт) можно поддерживать в течении количества раундов, равного удвоенному Телосложению персонажа. Каждый последующий раунд потребует проверки стойкости (см. стр. 37), сложность которой будет увеличиваться с каждым раундом.

Внимание: кольчуга и латный доспех препятствуют спринту. Более подробную информацию о броне можно найти на странице 75.

Переносимый вес (Сил)

Выражается в килограммах веса, который персонаж может поднять без труда. С такой нагрузкой персонажи могут двигаться обычным образом, драться, бегать, прыгать и т. д. Если значение ПЕРЕНОСИМОГО ВЕСА превышено, но не более чем в два раза, Движение персонажей уменьшается на 1, что влияет как на марш, так и на темп боя. Рассказчик может даже применить эффекты, схожие с ношением тяжелой брони (см. "Броня: защита и ограничения", стр. 75).

Только Рассказчик может определить, способен ли персонаж переносить больше веса и каким эффектам при этом он будет подвергаться.

Предельная нагрузка (Сил)

Максимальный вес, который персонаж способен удержать над головой в течении количества раундов, равного Телосложению (каждый раунд сверх этого будет требовать проверки стойкости с возрастающей сложностью). Удерживая нечто настолько же тяжелое, как ПРЕДЕЛЬНАЯ НАГРУЗКА, персонаж не может двигаться, но имеет право упираться ногами, тянуть веревку и т. д. Максимальный вес нельзя превышать без риска получить грыжу, растяжение и другие травмы.

Здоровье (Тел)

Во время своих приключений персонажи будут много раз ранены. Таким образом, неплохо бы знать, какой урон они в силах выдержать, оставаясь при этом живыми. Здоровье персонажа равно 20 плюс Тел x 3. Таким образом, персонаж с **хорошим** (3) Телосложением умрет только после того, как получит 29 урона.

Более подробная информация представлена в книге "Меч Предназначения", стр. 68.

Отыгрыш атрибутов

Атрибуты - это не только уровни. Они также подсказывают, каким образом должен действовать персонаж игрока, следовательно, как он должен

отыгрывать. Конечно, Силу или Ловкость - физические возможности персонажа - несложно обыграть. В конце концов, ни один игрок не должен для этого поднимать стол; им не нужно приходить с подковами и доказывать, что они могут их сломать (даже если это может быть действительно интересным зрелищем). Отыгрыш атрибутов тела должен быть сведен к запоминанию того, что ваш персонаж может, а что нет. И применяйте эти знания на практике! Игрок может или даже должен в подходящих случаях напоминать, что его персонаж проворен, как кошка, пробиваясь сквозь толпу. Или что металлическая кружка была им сдавлена так сильно, что погнулась и лопнула, и это должно привлечь внимание других посетителей таверны.

Проблемы возникают с атрибутами разума. В то время как отыгрывание Воли можно разрешить, как и в вышеописанных случаях, Интеллект и Учтивость требуют от игроков гораздо больше усилий. Конечно, будет проще создать глупых или менее красноречивых персонажей, чем сами игроки, но в долгосрочной перспективе это может быть утомительно. Настоящее веселье начинается, когда игрокам приходится играть персонажами с легендарными атрибутами. Вот это вызов! Нет простого решения, чтобы сделать это правильно. Но всегда помните - если однажды вы потерпите неудачу, то попробуйте второй раз и никогда не сдавайтесь. Только практика ведет к совершенству.

Личность

– Да. Я ведь тоже люблю тебя, глупышка! А что это за любовь, когда любящий не может иногда хоть чем-то пожертвовать?

"Немного жертвенности"

Личность - это набор критериев, определяющих действия персонажей. Это дает им натуру и основу индивидуальности. Также личность является общим набором психологических качеств конкретного человека. Она облегчает игрокам принятие решений, когда им приходится действовать в определенных ситуациях.

Вот критерии личности:

Честь - избранные и моральные аспекты поведения. Персонаж, отмеченный **честью**, будет взвешивать минусы и плюсы своих действий и думать об их последствиях. **Честные** персонажи не бросят своих друзей на произвол судьбы, не откажутся от испытаний и, конечно же, не позволят запятнать свое имя. Они не совершат ничего аморального.

Авантюризм - склонность к развлечениям, прихотям и оригинальности. Персонажи, любящие **авантюры**, предпочитают действовать, а не планировать заранее, и эти действия будут самыми простыми и эффективными. Самым важным для них является "доброе веселье", которое они могут извлечь из своего безудержного образа жизни. Такие персонажи сперва дадут пинка дракону, прежде чем сразиться с ним. Успех - второстепенная для них цель, а главное - развлечения и удовольствия. Прихоти важнее верности.

Репутация - образ мышления, при котором качество важнее эффективности. Победить врага - это еще не все, вы должны сделать это правильно. Персонажи, которым дорога **репутация**, не позволят ее потерять даже за счет других персонажей. Они часто решают идти по головам и редко принимают во внимание других.

Значения этих критериев измеряются по четырем уровням, как и в случае атрибутов (от **плохого** до **отличного**; ни у кого не может быть **легендарных** значений), что позволит игрокам отразить то, что является наиболее важным для их персонажа.

Пример

*Во время покупки меча персонаж, руководствуясь **честью**, купит хорошо сбалансированное и прочно сделанное оружие и только после того, как осмотрит каждое выставленное оружие. Тот, кто руководствуется **репутацией**, выберет красивое и элегантное оружие, не обязательно эффективное в бою. **Авантюрные** персонажи торопливо купят клинок фантастической формы, ведь такое оружие моментально привлечет их внимание.*

Может случиться так, что у персонажей возникнет желание сделать что-то против своей же натуры - например, кто-то **честный** решит совершить кое-что более подходящее **авантюристу**. В таких случаях совершается проверка наименее высокого критерия, связанного с действием (в данном случае это был бы **авантюризм**). Решение о том, нужна ли проверка, конечно же, принимает Рассказчик.

Информация о проверках описана на стр. 61.

Навыки

– Получается... хммм... хммм... Минус расходы и мои комиссионные... Минус налог... Та-ак. Пятнадцать тысяч шестьсот двадцать две кроны и двадцать пять копперов. Недурно.

"Вечный огонь"

Замечания о навыках

1) Навыки являются частью характеристик.

2) Описание просто не способно охватить все аспекты использования каждого навыка. В случае сомнений последнее слово остается за Рассказчиком.

3) Применение навыков должно быть отыграно вместо того, чтобы просто заявлять об их использовании. Конечно, это не относится к таким вещам, как верховая езда или рукопашный бой.

Навыки являются очень важным элементом описания персонажей в игровом мире. Они измеряют их знания, как теоретические, так и практические, а иногда и врожденные способности. Существуют обычные умения (стрельба) и ограниченные умения (ведьмачьи знаки), а также естественные, врожденные способности (видение в темноте).

Степень владения каждым навыком описывается как и в случае атрибутов, по уровням - от **плохого** (1) до **легендарного** (5). Уровень увеличивает шанс успешной проверки данного навыка (чем он выше, тем больше вероятность успеха). Он также определяет, может ли персонаж знать или делать что-то конкретное. Персонаж с **плохим** этикетом не имеет возможности вести себя при королевском дворе должным образом, и никакие проверки этого не изменят.

Каждый навык связан с определенным атрибутом. Это значит, что во время проверок мы испытываем не саму способность, а соответствующий ей атрибут. И если проверка завершится успешно, мы воспользуемся способностью в полной мере. Уровень навыка только увеличивает наши шансы во время проверки. Ведь вы можете даже, до этого ни разу не катавшись верхом, успешно править лошадью, используя только силу своих икр и ловкость. Но если вы знаете секреты верховой езды, это позволит лучше использовать ловкость и силу, поэтому падение из седла будет менее вероятным, и вы сможете заставить животное делать более сложные вещи, чем просто идти вперед.

Проверки навыков

Когда игроки решают, что их персонажи должны использовать какие-либо свои навыки, им необходимо совершить проверку (см. "Проверки атрибутов и проверки навыков", стр. 61). Рассказчик назначает сложность, используя примеры и модификаторы из таблиц. Если примеров нет, следует считать, что сложность просто 4.

Если ситуация позволяет это, персонаж может многократно пытаться использовать умение, рассчитывая, в конце концов, на успех.

Внимание: модификатор с плюсом ("+") означает, что сложность проверки (СП) должна быть увеличена, поэтому задача будет сложнее. Модификатор со знаком минус ("-") означает, что задачу легче выполнить. Конечно, модификаторы влияют на сложность, установленную Рассказчиком.

Описание навыков

После названия каждого навыка стоит краткое обозначение атрибута, который мы связали с этим навыком - например, криминальные связи и Ин или Интеллект. Может случиться так, что Рассказчик скажет применить к проверке иной атрибут, более подходящий для конкретной ситуации. Например, азартные игры представляют собой как знания о различных играх (Ин), так и способность "помогать" вашим шансам (Лов) - в описаниях приведена соответствующая информация, а иногда Рассказчик может внести изменения специально. Не забывайте руководствоваться логикой во время таких изменений!

Само описание состоит из нескольких пояснительных предложений о том, как использовать данный навык. Далее приводятся примеры того, что персонаж может совершать на каждом уровне навыка. Помните, что персонаж на текущем уровне владения навыком может делать все то же, что доступно и на более низких. Таким образом, **легендарный** актер способен на все, что умеют **плохие**, **средние**, **хорошие** и **отличные**. И конечно, кто-то с **отличными** навыками справится с заданием лучше, чем человек с **хорошим** уровнем. Например, **отличный** следопыт лучше заметет собственные следы, чем **хороший**.

Описание навыков, связанных с боевыми действиями и магией, выглядит несколько иначе. Вы можете прочитать о них больше в книгах "Меч Предназначения" и "Нечто большее" на страницах 66 и 91.

Описанные ниже навыки являются лишь примерами. Игроки и ведущие игры могут изобретать новые навыки или добавлять новые элементы к уже существующим. Ведь игра должна развлекать, а не мучить.

Описания только предполагают, на что способен персонаж. Все интерпретации, разработки и идеи - это работа игроков. Стоит помнить, что навыки также представляют собой знания персонажей, а значит, в некотором роде, и игроков. Владение такими навыками, как этикет, пытливость или тактика, не освобождают игроков от размышлений. Если персонажу они знакомы, то игрок может использовать собственные знания или способности. Но если игрок понятия не имеет, как, например, его одаренные этикетом персонажи должны вести себя на балу, Рассказчик обязан подсказать так или иначе. Важно, чтобы фоновые персонажи общались не с бросками кубиков, а с персонажами, которых воплощают игроки. Поэтому вместо проверки на дипломатию лучше отыграть переговоры, и вместо проверки на речь слушайте слова игроков и т. д.

Рассказчики могут даже решить, что правильная речь игрока увеличит (или, соответственно, уменьшит) шансы на успех конкретной проверки, предоставив соответствующие модификаторы.

Акробатика (Пр)

Кувырки, сальто, прыжки, пируэты - вот что такое акробатика. Акробаты не только умеют все это делать, но также и способны использовать некоторые особые

Примеры сложностей проверок акробатики

Действие	СП
Запрыгнуть на стол	2
Сальто	3
Вспрыгнуть на ноги	4
Прыжки с каната на канат аля Тарзан	5
Отпрыгнуть вне досягаемости врага*	6
Идти по канату	7

*Неудачная проверка означает падение

предметы (например, шесты), чтобы помогать себе. Не стоит и говорить, что они обладают невероятным чувством равновесия.

Плохо: вы можете делать сальто и колесо.

Средне: вы знаете, как приземляться, чтобы уменьшить травмы.

Хорошо: вы способны уклониться от смертельного удара, отпрыгнув от опасности.

Отлично: ходьба по канату - это для вас пустяки.

Легендарно: сделать сальто с ударом ногой, колесо с выпадом меча, раскачиваться на люстре во время фехтования - обычное дело для вас.

Падения

Падения с разной высоты могут быть смертельными. Также они могут закончиться переломами костей, растяжениями и ушибами. Согласно игровой механике урон от падения рассчитывается по следующей таблице. Если состояние здоровья (см. стр. 69) изменится, Рассказчик должен решить, что именно персонаж сломал/растянул/ушиб. Он может даже воспользоваться таблицей "Место попадания" со страницы 70.

Урон от падения

Высота (м)	Проверка на травму
1-2	1
3	2
4	3
5	4

И так далее.

"Проверка на травму" означает количество кубиков, используемых для броска, чтобы оценить повреждения, полученные при падении персонажа. Это также означает сложность проверки акробатики, если игрок пытается уменьшить урон. Если проверка навыка прошла успешно, из запаса кубиков проверки на травму удаляется один кубик и еще по одному кубику за каждый успех сверх необходимого. Информацию о проверках и успехах можно найти на странице 61.

Алхимия (Ин)

Общие знания по химии, биологии и физике. Понимание состояний материи, а также способность идентифицировать зелья и прочие субстанции. Алхимикам также известно о связи между определенными веществами и силами (например, что перья связаны с полетом), приносящими удачу (кроличья лапка) или несчастья (язык змеи).

Алхимия - это, прежде всего, способность варить эликсиры, яды и даже простые напитки.

Стоит помнить, что алхимикам требуется как минимум скромная лаборатория и различная утварь (реторты, посуда, реактивы и т. д.), чтобы полноценно использовать свои навыки.

Примеры сложностей алхимических проверок

Действие	СП	Время
Создание фейерверка	4	0,5 - 1 час
Создание простого яда или настоя	4	10 - 30 мин
Создание сложного яда или настоя	5	15 - 45 мин
Создание противоядия (при известном яде)	5	3 мин
Создание противоядия (слепая догадка)	6	5 мин
Определяющий реагент	6	15-60 мин

Внимание: каждый успех сверх необходимого позволяет сократить время работы на 10 минут (но не менее 10 минут).

Кстати, иногда алхимия связана с Ловкостью - когда персонаж варит зелье. В данном случае это не только знание того, что нужно добавить, но также ручная координация и точность при этом.

Плохо: вы знаете, что лед и пар - это вода. Вы также можете идентифицировать определенные вещества.

Средне: вы можете перегонять напитки.

Хорошо: варить яды и настои для вас не проблема.

Отлично: вы способны определить множество веществ и распознать примеси.

Легендарно: философский камень? Превращать свинец в золото? Вам до этого один шаг.

Астрология (Ин)

Умение читать звезды, составлять гороскопы и предсказывать будущее. Телескопы, карты звездного неба и тому подобные вещи при этом полезны, но не все астрологи ими пользуются.

Внимание: помните, что судьбу изменить сложно. Иногда звезды показывают нам будущее только для того, чтобы, пытаясь предотвратить его, сделать все, что к нему ведет.

Примеры сложностей проверок астрологии

Действие	СП	Время
Определение звезд	3	1 мин
Определение пути по звездам	4	10 - 15 мин
Прогнозирование будущего	5	30 мин
Гадание	6	5 - 6 часов

Внимание: каждый успех сверх необходимого позволяет сократить время на 10 минут (но не менее 10 минут). Определение звезд - исключение, так как всегда занимает 1 минуту.

Внимание: помните, что судьбу изменить сложно. Иногда звезды показывают нам будущее лишь для того, чтобы вы, пытаясь предотвратить его, сделали все, что к нему и приведет.

Плохо: вы способны опознавать звезды, но ваши прогнозы редко бывают верны.

Средне: ваша эффективность составляет 50%. Ну, может чуть ниже.

Хорошо: при подходящем оборудовании вы можете вычитывать среди звезд то или иное.

Отлично: вы личный астролог короля, и он всегда прислушивается к вашим советам.

Легендарно: звезды открыли вам все свои секреты.

Лицедейство (Лов)

Смена личности. Маскировка. Изменение внешности. Вот что такое лицедейство. Помните, что персонажи могут менять только внешность - черты лица, тон кожи, цвет волос и т. д. Если вы хотите уподобиться кому-то конкретному, вам также придется изучить привычки своей цели. Чтобы воспроизвести их, используйте актерство. Лицедейство также включает способность профессионально наносить макияж и переодеваться в костюмы.

Внимание: для лицедейства требуются различные краски, парики, косметика и часто - костюмы.

Плохо: основы макияжа не загадка для вас.

Средне: вы в силах изменить свой внешний вид.

Хорошо: вы можете замаскироваться под другого человека.

Отлично: без особых проблем вы способны стать кем-то другим. Или распознать подставу.

Легендарно: вы можете сойти за представителя другой расы, если только при этом не будет сильных отличий в росте и размерах.

Примеры модификаторов лицедейства

Замаскирован под	Модификатор
Знакомый	-1
Близкий знакомый	-2
Друг	-3
Близкий друг	-4

Эти модификаторы используются для распознавания маскировки. Проверка распознавания - это встречная проверка (см. стр. 64) лицедейства замаскированного персонажа и проницательности (или лицедейства - что выше) распознающего персонажа. Например, если персонаж замаскирован под друга, то распознающий получает модификатор -3 к сложности проверки на проницательность, что значительно упрощает распознавание.

Примеры сложностей проверок лицедейства

Лицедейство	СП
Мелкие изменения	2
Под пожилого	3
Под более молодого	4
Другой пол	5
Другая раса	6

Если персонаж объединяет сразу два из перечисленных элементов, сложность проверки увеличивается так: к более высокой сложности вы добавляете половину меньшей с округлением вниз. Например, при маскировке под пожилого человека (сложность 3) другого пола (сложность 6) сложность проверки будет 6 + 1,5 = 7,5, итого 7.

Внимание: проверка лицедейства должна проводиться Рассказчиком втайне, так как игроки не всегда могут понять, правильно ли их персонажи изменили внешний вид.

Криминальные связи (Ин)

Знания о преступниках, тайных сделках, а также о механизме и правилах его функционирования. Может, вы умный парень родом из плохого района. А может судьба поместила вас туда?

Криминальные связи позволяют контактировать с тайным миром, покупать и продавать нелегальные товары и собирать информацию. Этот навык особенно важен, когда приходится действовать не совсем законно. Члены тайного мира будут относиться к персонажу как к своему - тому, кому они могут доверять (конечно, в определенной степени) - что часто может быть очень полезно. Благодаря криминальным связям персонаж может почувствовать обман и мошенничество.

Помните, что умные парни умны только на своей территории. Чем дальше они путешествуют, тем меньше значат их связи и знания. И всякий раз, когда умный парень пытается что-то узнать, Учтивость будет более полезна, чем Интеллект - с людьми ведь нужно разговаривать, если что.

Плохо: у вас есть пара приятелей, работающих по соседству.

Средне: вы знаете все сплетни; вы знаете, кого слушать и у кого спрашивать.

Хорошо: у вас есть опыт работы в качестве скупщика краденного, вы умеете продавать и оценивать разные товары.

Отлично: вы знаете, кто дергает за ниточки, и кто за кем стоит.

Легендарно: вы часто завтракаете с могущественными криминальными воротилами.

Пример сложности проверок криминальных связей

Действие	СП
Сбор сплетен	2
Установление контакта со знакомым из тайного мира	3
Установление контакта с незнакомцем из тайного мира	4
Продажа "горячих" товаров	5
Сбор ценных и хорошо скрываемых данных	6

Грамотность (Ин)

Мир населяет бесчисленное количество неграмотных, что, впрочем, никого не шокирует. Если честно, на Континенте почти никто не умеет читать и писать. Обычно сперва нужно выучиться свободно говорить на определенном языке - и только потом вы сможете читать и писать на нем.

Список языков представлен на странице 26.

Внимание 1: грамотность относится к одному языку. Если вы хотите научиться читать и писать на другом языке, вам следует сначала изучить сам этот язык, а только потом вновь приобретать грамотность для этого языка. Рассказчик вправе позволить выучить чтение и письмо на мертвом языке.

Внимание 2: письмо (как действие) связано с Ловкостью, а не с Интеллектом.

Примеры сложностей проверок грамотности

Чтение	СП
Большие буквы	1
Обычный текст	2
Набросанный текст	4
Нечеткий текст	5
Письмо	
Заметки	2
С нетипичным почерком	3
Стенография	4

Плохо: вы способны написать свое имя кривыми буквами и читать по слогам. Но это значительно утомляет вас.

Средне: вам не трудно читать и писать.

Хорошо: ваш почерк весьма элегантнен.

Отлично: вы в силах расшифровать даже самые ужасные каракули.

Легендарно: мастер скорочтения!

Чтение по губам (Вос)

Идеальный способ подслушивания. Все, что нужно персонажу для этого - это видеть губы говорящего и знать язык, на котором тот говорит. Читая по губам, персонаж способен понять общий смысл, но некоторые детали могут ускользнуть.

Плохо: вы должны находиться рядом с говорящим и слышать разговор хотя бы частично.

Примеры модификаторов проверок чтения по губам

Условия	Модификатор
За каждые 5 м расстояния до говорящего	+1
Читающий перемещается на расстояние не менее, чем половина темпа боя	+1
Читающий видит лишь часть губ говорящего	+1 или +2
Читающий целую минуту фокусируется на одном ораторе	-1

Средне: у вас должен быть очень хороший вид на губы говорящего.

Хорошо: вам достаточно увидеть хотя бы часть разговора, чтобы понять, о чем идет речь.

Отлично: даже частично скрытые губы вам не помеха.

Легендарно: говорят, что вы способны читать по малейшим движениям губ.

Примеры сложностей проверок чтения по губам

Говорящий	СП
Говорит отчетливо	4
Говорит быстро	5
Говорит на сленге	6

Внимание: выдающаяся неудача при проверке (см. стр. 63) означает, что читающий привлек внимание тех, кого он "подслушивал".

Пытливость (Во)

Сбор информации - лишь шаг к цели. Вы также должны уметь интерпретировать ее, чтобы отделить зерна от плевел. Находить истину среди сплетен, анализировать причины и следствия, логически расставлять факты, обладать искусством задавать правильные вопросы подозреваемым и интерпретировать их реакцию - вот в чем суть пытливости.

Помните, что персонажи могут быть пытливы только в тех областях, о которых они имеют какое-то представление. Такой навык бесполезен, если персонаж не знает, например, алхимии, но пытается сделать вывод о том, какое вещество было использовано для убийства.

Плохо: вы не слепы, но и видите мало.

Средне: вы можете делать только самые очевидные выводы.

Хорошо: выводы доходят до вас естественным образом - даже более сложные.

Отлично: вы в силах логически доказать истину, легко все интерпретировать, и ваши вопросы умны.

Легендарно: Дийкстра мог бы поучиться у вас.

Примеры сложностей проверок пытливости

Действие	СП
Найти очевидную улику	3
Найти истину среди множества сплетен	4
Допрос обычного подозреваемого	4
Допрос подозреваемого, который что-то скрывает	5
Глубокий анализ причин или следствий чьих-то действий	5
Логическое сопоставление сложных фактов	6

Командование (Уч)

Командиры должны быть уверены, что подчиненные будут выполнять их приказы. Иногда они вынуждены кричать, иногда - запугивать, а иногда - хвалить. Таким образом, командование - это способность отдавать

приказы и принуждать людей. От его уровня зависит, сколько подчиненных может находиться под командованием персонажа - конечно, это могут быть также офицеры и унтер-офицеры.

Примеры сложностей проверок командования

Подчиненные	СП
Послушные	1
Нервные	2
Неохотно слушаются	3
Непокорные	4
Испуганные	5
В панике	6

Плохо: вы можете командовать несколькими людьми.
Средне: вам по силам возглавить небольшой отряд из десяти солдат.
Хорошо: ранее вы командовали несколькими офицерами, а через них - несколькими частями (до 200 человек).
Отлично: вы можете управлять целой армией.
Легендарно: вы способны быть маршалом, командующим всеми войсками любой страны.

Дипломатия (Уч)

Умение заключать сделки и вести переговоры. При наличии дипломатии легче убедить камергера впустить вашего персонажа в тронный зал. Дипломатия также помогает, когда персонаж хочет примирить две враждующие стороны. Ее можно даже использовать, чтобы заговорить зубы, если вас похитили.

Внимание: помимо дипломатии, во многих случаях персонажам также потребуется этикет, надлежащие знания, речь и т. д. В случае переговоров с помощью письма, это также потребует грамотности.

Плохо: вы можете договориться о мире между двумя уличными бандами... детей.
Средне: вы в силах помирить соседей.
Хорошо: вы хорошо умеете вести настоящие переговоры.
Отлично: богатые и влиятельные просят вашей помощи в своих переговорах.
Легендарно: настоящий Шилярд Фиц-Эстерлен!

Примеры сложностей проверок дипломатии

Переговоры	СП
Банальные (между друзьями)	2
Легкие (между соседями)	3
Простые (между нейтральными сторонами)	4
Сложные (между вражескими сторонами)	5
Обостренные (между воюющими сторонами)	6

Экономика (Ин)

Подсчет и бухгалтерия, знание финансового права, ориентирование во всех платежах и т. д. Экономика для торговцев, ведущих свой бизнес, а также для сборщиков налогов.

Плохо: 2 + 2 = 3? 5? 4!
Среднее: 2 + 2 = 4
Хорошо: 2 + 2 = 2 x 2 = 4
Отлично: 4 - это очевидно!
Легендарно: у вас нет времени на такую ерунду.

Пример сложностей проверок экономики

Действие	СП
Простые математические операции (умножение, сложение и т. д.)	2
Высчитывание местных тарифов и цен	3
Определение правовых аспектов конкретной ситуации	4
Сложные математические операции (спрос, проценты, рентабельность)	5
Ведение бухгалтерии крупной компании	6

Эмпатия (Вос)

Эмпатия - это способность ощущать настроение других, воспринимать их чувства и эмоции. Все это основывается на невербальных сигналах. Положение тела, рефлексы, жесты и т. д. позволяют персонажу фиксировать реальное эмоциональное состояние другого существа. Это не телепатия, поэтому так не уловишь мысли - а лишь простые, поверхностные чувства. Но эмпатия все же позволяет раскрывать ложь и обман.

Примеры сложностей проверок эмпатии

Сопереживание	СП
Другу	2
Коллеге	3
Незнакомцу	4
Представителю иной культуры	5
Представителю иной расы	6

Плохо: вы можете сопереживать только людям, которых хорошо знаете.
Средне: вы способны интерпретировать поведение людей, подобных вам, или ваших земляков.
Хорошо: вы часто замечаете, как кто-то вам лжет.
Отлично: вы можете улавливать чувства представителей других рас, но они все равно остаются для вас небольшой загадкой.
Легендарно: вам не чуждо ничто человеческое или бесчеловечное.

Этикет (Уч)

Почти все группы и сообщества имеют свой кодекс поведения. Если персонажи не знакомы с ним, то они могут совершить грубую ошибку с невообразимыми последствиями - начиная от негодования сильных мира сего и заканчивая наказанием за такое оскорбление. Этикет - это умение правильно формулировать слова в конкретном круге общения (но нужно при этом знать

язык этого круга), а также знание того, как следует и не следует себя вести, как правильно подавать руку и кого следует приветствовать в первую очередь. Это очень полезно в дипломатии и во время различных переговоров. Этикет бесценен для произведения хорошего первого впечатления.

Внимание: изначальный этикет пригоден лишь для общества или группы, из которой происходит персонаж. Пройдет некоторое время, прежде чем вы сможете научится правильному поведению при дворе или в другом обществе. Владение этикетом включает также общие знания о правилах в других местах. От Рассказчика зависит, будет ли данный уровень достаточен для правильного поведения персонажа при чужом дворе. Если Рассказчик хочет, он может предложить проверку этикета на основе Интеллекта, чтобы проверить, вынес ли персонаж что-то новое из такого опыта.

Плохо: вы знаете, что у вас дома снимали шапки перед тем, как поесть.

Средне: вы знаете основные правила поведения в своей стране.

Хорошо: вы можете произвести хорошее первое впечатление, но только среди знакомых.

Отлично: секреты правильного поведения во всех важных кругах общения у вас под рукой.

Легендарно: вы не только умеете хорошо вести себя среди своего народа, но и при дворах других рас.

Примеры сложностей проверок этикета

Персонаж	СП
Сделал что-то неуместное	2
Хочет впечатлить "свой" круг	3
Пытается действовать по местным обычаям	4
Пытается выяснить неизвестные обычаи	5
Совершил ужасную бестактность	6

Внимание: если персонажи находятся в чужой стране, сложность проверок должна быть увеличена на 1, если только Рассказчик не посчитает, что их уровень этикета достаточен.

Фальсификация (Лов)

Фальсификация позволяет подделывать корреспонденцию, документы, официальные письма, а также подписи или печати. Также можно подделывать произведения искусства, но для этого потребуется знание определенной области искусства (например, ваяние поддельной статуи). Изготовление подделки требует времени и анализа оригинала. Выявление подделки зависит как от умений фальсификатора, так и от проницательности или наблюдательности проверяющего.

Плохо: обмануть вы способны только слабовидящих.

Средне: подделка не будет раскрыта лишь в том случае, если у проверяющего мало времени и вокруг темно.

Хорошо: вы можете подделать практически все, что угодно, и обмануть обычных людей.

Отлично: еще никто не обвинял вас в подделке документов.

Легендарно: вы не подделываете. Вы создаете.

Примеры сложностей проверок фальсификации

Подделываемый документ	СП
Есть под рукой	3
Удалось рассмотреть минимум 30 минут	4
Удалось увидеть лишь на мгновение	5
Известен лишь по описанию	6

Примеры модификаторов для выявления подделки

Документ	Модификатор
Незнаком читателю	+1
Немного знаком читателю	0
Хорошо знаком читателю	-1
Почерк	
Незнаком читателю	+1
Немного знаком читателю	0
Хорошо знаком читателю	-1

Внимание: модификаторы складываются, поэтому хорошо знакомые документ и почерк вместе дадут -2, что упростит выявление подделки с помощью проверки проницательности.

Определение подделки требует встречной проверки фальсификации против проницательности или наблюдательности (что выше). Встречные проверки описаны на стр. 64.

География (Ин)

География - это не только знание ближнего и дальнего окружения. Она также охватывает умение читать и создавать карты, распознавать направление, определять азимут и т. д. Таким образом, она полезна не только для картографов, но также для путешественников и обычных путников.

Внимание: само по себе рисование карты больше связано с Ловкостью, чем с Интеллектом.

Плохо: вы знаете свою родную местность.

Средне: вы умеете читать карты, определять, где находится север, и сохранять направление при марше.

Хорошо: вы можете нарисовать карту. Вам также знакома значительная часть мира.

Отлично: весь мир - ваш дом.

Легендарно: вы знаете все важные мировые достопримечательности. И не только их!

Пример сложностей проверок географии

Действие	СП
Чтение карты	2
Определение азимута	3
Определение направления по звездам	4
Определение направления иным способом (мох на камнях и т.п.)	5
Составление карты большой территории	6

Гибкость (Пр)

Гибкость позволяет выскальзывать из пут, кандалов и цепей и пролазить сквозь узкие щели. Она также полезна, если кто-то схватил вашего персонажа - тогда у него больше шансов освободиться.

Плохо: вы способны высвободиться из плохо завязанных узлов.

Средне: вы можете разобраться с обычными путами или не тяжелой цепью.

Хорошо: узкие тропки и кандалы вас не остановят.

Отлично: вы можете освободиться от хватки большинства врагов.

Легендарно: ничто не в силах вас пленить.

Примеры сложностей проверок гибкости

Действие	СП
Освобождение от пут	4
Освобождение от сети	5
Пролезание сквозь решетку	6
Освобождение от кандалов	7
Освобождение от захвата	встречная проверка*

*Смотрите "Захват" в книге "Меч Предназначения", стр. 78.

Горное дело (Сил)

Возможность долбления грунта и проведения шахтерских работ, а также обнаружение новых месторождений, строительство опор и т. д. Этот навык также позволяет находить путь под землей и избегать различных опасностей. Горное дело в целом - это знание шахт, пещер и подземных ходов.

Внимание: если вы используете знания о месторождениях, шахтах и т. д., то тогда горное дело будет связано с Интеллектом, а не с Силой.

Плохо: вы можете выкопать небольшую яму.

Средне: гроты и небольшие шахты - ваш дом.

Хорошо: вы умете строить опоры, находить месторождения и определять путь под землей.

Отлично: вы заранее чувствуете подземные опасности. Вы знаете, где проходят главные жилы.

Легендарно: под землей вы чувствуете себя лучше, чем на ней.

Примеры сложностей проверок горного дела

Действие	СП
Вскапывание вала	3
Проверка состояния шахты	4
Предчувствие обвала	5
Нахождение месторождения	6

Азартные игры (Ин)

Персонажи, владеющие этим навыком, знают правила самых популярных азартных игр и, возможно, даже знают, как мухлевать в них. Они также знают, где и какие ставки принимаются и стоит ли блефовать.

Внимание: даже если азартные игры связаны с Интеллектом, иногда во время шулерства Ловкость может быть более полезна - например, когда ваш персонаж пытается спрятать карту в рукаве.

Примеры сложностей проверок азартных игр

Действие	СП
Шулерство	встречная проверка*
Определение игры	3
Победа в раунде	4**
Понять правила новой игры	5
Незримое повышение шансов	6***

*Первый персонаж совершает проверку азартных игр, после чего обманываемый делает бросок своего навыка азартных игр, проницательности или наблюдательности (что выше). Встречные проверки описаны на стр. 64.

**В случае, если противник тоже является игроком, необходимо совершить встречные проверки - не менее трех. Победителем считается персонаж, выигравший хотя бы две из них.

***Если проверка неудачна, то все вокруг узнают о попытке смухлевать. В случае успеха персонаж просто срывает куш, благодаря "повышенным" шансам.

Плохо: вам знакомы лишь самые популярные игры.
Средне: вы умеете жульничать в самых известных играх, хотя вы знаете их все.
Хорошо: вы можете обмануть почти в любой игре и разбираетесь во всех них. Вы также способны заметить шулерство более слабых игроков.
Отлично: вы не только умеете играть и мухлевать, но и очень быстро изучаете правила новых игр, которых раньше не видели.
Легендарно: не существует игр, в которых есть секреты для вас, и вы можете повысить свои шансы в любой из них.

Верховая езда (Пр)

Как следует из названия, это способность успешно и безопасно ездить на скакуне. Самыми популярными, очевидно, являются лошади, но жители Континента используют и других животных.

Внимание: бывают ситуации, когда Сила важнее Проворства - например, когда вы хотите остаться в седле после сильного удара оружием или веткой.

Примеры сложностей проверок верховой езды

Скакун	СП
Двигается галопом/рысью и т. д.	3
Прыгает	4
Участвует в бою	5
Наспех оседлан	5
Без седла	5
Управляется бедрами	6
Без уздечки	6

Сложность проверки рассчитывается следующим образом: более высокая сложность плюс половина значения более низкой, округленная в меньшую сторону. Например, управляя лишь бедрами (сложность 6) и готовясь к прыжку (4), вы получите сложность проверки 6 + 2 = 8.

Плохо: вы не выпадете из седла, но заставить скакуна бежать рысью или прыгать вам практически не под силу.
Средне: вы в силах заставить лошадь выполнить что угодно - и только.
Хорошо: вы можете без проблем подтолкнуть животное к прыжку. Вы также можете сражаться без ограничений, сидя верхом.
Отлично: прыжки, укрытие за лошадью во время верховой езды, стрельба во время галопа - вот что вы умеете.
Легендарно: вы родились в седле.

Языки (Ин)

Этот навык представляет собой способность говорить на выбранном языке. Однако это умение изящно, логично и точно формулировать зависит от уровня и ситуации. Стоит помнить, что каждый язык - это отдельный навык. И что каждому персонажу может быть доступен родной язык на среднем или хорошем уровне - в зависимости от предыстории.

Список языков

Общий
Старшая Речь
Наиболее распространенные диалекты Старшей Речи:
Язык дриад
Нильфгаардский
Язык Скеллиге
Более подробная информация представлена в книге "Край света", стр. 200.

Внимание: изучение языка - сложная и трудоемкая работа. Если персонажи хотят выучить новый язык, они должны проводить значительное количество времени, обучаясь у наставника или среди людей, использующих его. Естественно, изучение **плохого** уровня займет меньше времени, чем **среднего** или **хорошего**.

Плохо: вы способны общаться, но больше в духе "Моя хотеть есть".
Средне: у вас нет проблем с общением, но детали могут ускользать.
Хорошо: в выбранном языке для вас нет загадок.
Отлично: вы быстро схватываете жаргонизмы и учитесь их использовать.
Легендарно: вы знаете выбранный язык, его более старые и менее популярные версии.

Примеры сложностей проверок языков

Действие	СП
Болтовня	3
Разговор с использованием нетипичных слов	4
Применение неологизмов и иностранных слов	5
Понимание диалекта или устаревшей версии	6

Концентрация (Во)

Умение сосредотачиваться и медитировать полезно каждому персонажу. Это может быть действительно важно для бойцов и магов - загляните на страницы 67 и 88. Навык также может быть полезен перед началом

Механика концентрации

Перед тем, как начать какое-то сложное и трудоемкое действие, персонажи могут сконцентрироваться, используя для этого три полных раунда, оставаясь все это время неподвижными и медитируя. Успешная медитация увеличит шансы на следующее действие. В таком случае игроки должны пройти проверку концентрации со сложностью 4. Ее успешность позволяет добавить 1 к значению любого кубика по их выбору в любом следующем броске. Если проверка концентрации завершилась большим количеством успехов, чем необходимо, каждый из таких дополнительных успехов позволяет добавить 1 к другому кубику.

Внимание: Рассказчик может установить дневной лимит на количество концентраций.

некоторых действий. Например, сосредоточенному вору будет легче открыть замок. Концентрация позволяет разрушить определенные заклинания.

Плохо: вам требуется покой, тишина и время, чтобы сосредоточиться. И, конечно, кровать или кресло.

Средне: условия для вас второстепенны, но место по-прежнему важно.

Хорошо: вы можете сосредоточиться практически в любом месте.

Отлично: никто и ничто (кроме травм) не может нарушить вашу концентрацию.

Легендарно: вы мастер медитации.

Торговля (Во)

Торговля позволяет не только получать лучшие цены на покупку и продажу, но также торговаться и продавать. Это также способность предсказывать тенденции спроса и предложения и так называемое "деловое чутье". И, конечно же, этот навык также позволяет узнать, разумна ли предлагаемая цена.

Примеры сложностей проверок торговли

Действие	СП
Торговаться	*
Взвешивание цены	3
Понять, будет ли предприятие прибыльным	5

*Встречная проверка (см. стр. 64) с базовой сложностью 3. Сначала покупатель, затем продавец совершают проверку своей торговли. В случае неудачи последнего цена будет снижена на 5%. Торги могут продолжаться и дальше, но при каждом последующем броске одной проверки сложность будет повышаться на 1. Покупатель никак не может снизить цену более чем на 30%. Если покупатель не проходит проверку, торги мгновенно заканчиваются.

Внимание: в случае торга итоговая цена не должна отличаться от стартовой более чем на 30%.

Плохо: может быть, у вас есть небольшой магазинчик.

Средне: вы владеете крошечным бизнесом.

Хорошо: что и говорить - вы развиваетесь.

Отлично: вашу компанию знают во всем мире.

Легендарно: у вас собственная торговая империя.

Магия (Ин или Лов)

Умение использовать магию. Смотрите книгу "Нечто большее", стр. 95.

Молитвы (Ин или Лов)

Умение использовать жреческую магию. Смотрите книгу "Нечто большее", стр. 109.

Слух (Вос)

Большие уши и отличный слух полезны не только для подслушивания. Часто персонаж сперва услышит нечто настораживающее, а уже потом заметит опасность.

Примеры сложностей проверок слуха

Звук	СП
Говорящие люди	1
Люди в металлических доспехах, пытающиеся проскользнуть мимо	2
Люди без или в мягкой/кожаной броне, пытающиеся проскользнуть мимо	3
Крадущийся вор	4 + встречная проверка
Крадущийся кот	5 + встречная проверка

Внимание: "+ встречная проверка" означает, что сложность может быть увеличена путем проверки скрытности - см. стр. 32.

Примеры модификаторов проверок слуха

Источник звука	Модификатор
За дверьми	+1
За каменной стеной	+4
Каждые 5 метров от слушателя	+1

Эти модификаторы прибавляются к модификаторам из "Примеров сложностей проверок слуха". Таким образом, чтобы услышать людей, говорящих (сложность 1) за дверью (+1) и на расстоянии 10 метров (+2), потребуется успешная проверка со сложностью 1 + 1 + 2 = 4.

Плохо: пока ничто не глушит звук, вы слышите, что и как.
Средне: вы слышите сквозь двери и т. д.
Хорошо: вы не только слышите голоса, но и понимаете, о чем идет речь.
Отлично: вы можете распознавать звуки с действительно большого расстояния.
Легендарно: говорят, что вы можете услышать голоса людей с соседней улицы.

Плавание (Тел)

Мы не думаем, что есть необходимость объяснять суть и применение этого навыка.

Пример сложностей проверок плавания

Вода	СП
Спокойна	2
Потревожена	3
Сильное течение	4
Очень сильное течение	5
Во время шторма и т.п.	6

Плохо: вы едва можете грести и больше под водой, чем на поверхности.
Средне: вы справляетесь без проблем.
Хорошо: у вас неплохо получается плавать, вы также можете нырять и отдыхать на поверхности, что позволяет преодолевать большие расстояния.

Плавание в доспехах

Как вы можете заметить, плавать в доспехах очень сложно, а иногда и вовсе невозможно. Мягкие/кожаные доспехи ограничивают движение, увеличивая сложность на +1. В хорошо подогнанной кольчуге плавание возможно только в течении количества раундов, равного Тел, при успешной проверке с модификатором +2. После этого каждый последующий ход будет требовать проверки плавания (или стойкости) с увеличением сложности каждый раунд на +1.

Купаться в свободных кольчугах и латных доспехах невозможно. По-настоящему упорные игроки могут попробовать, но модификатор при этом будет увеличен на +5.

Утопление

Длительная нехватка кислорода смертельна. Таким образом, большинство существ, дышащих воздухом, пытается плавать над поверхностью. Если персонажи слишком долго останутся под водой, они умрут. Но в течении количества раундов, равного Телосложению, ничего страшного не случится. Каждый же ход после этого будет требовать проверки плавания или стойкости со сложностью, равной количеству раундов сверх лимита. Неудачная проверка нанесет 3d3 урона от гипоксемии. Это будет продолжаться до тех пор, пока персонаж не подымется на поверхность, не вдохнет воздух или не умрет.

Отлично: если бы не было нужды во сне, еде и питье, вы могли бы пересечь море. Вы прекрасно ныряете.
Легендарно: вы бьете все возможные рекорды.

Охота (Вос)

Этот навык полезен не только для острых ощущений. В случае нехватки провизии, он помогает выжить. Охота - это знание того, где найти добычу, как подобраться к ней, застрелить или поймать в ловушку.

Внимание: охота позволяет различать следы, но не следовать по ним (для этого нужно выслеживание). Чтобы приблизиться к животному, вам также потребуется скрытность.

Плохо: на мышей вы охотиться способны.
Средне: вы можете ставить простые ловушки.
Хорошо: вам по силам организовать охоту и подобраться к по-настоящему крупной дичи.
Отлично: охота не имеет для вас тайн.
Легендарно: вы смогли бы подкрасться даже к единорогу. Без девственницы. И Мильва смотрит на вас с восхищением.

Пример сложностей проверок охоты

Действие	СП
Установка простого силка	2
Опознание следов	3
Поиск дичи	4
Поиск лучшего места для силка	5

Вождение (Пр)

Умение править всевозможными телегами и повозками. Как тип тяги, так и уровень навыка влияет на скорость транспортного средства. Уровень также определяет, может ли персонаж выполнять какие-то маневры, успокаивать упряжных, когда те в паникуют и т. д.

Плохо: вы справитесь на прямой дороге.
Средне: вы можете править телегой без проблем.
Хорошо: в юности вы участвовали в гонках.
Отлично: вы можете разрешить любые проблемы и ситуации, связанные с вождением.
Легендарно: мастер среди мастеров.

Примеры сложностей проверок вождения

Действие	СП
Запрячь повозку	3
Крутой поворот, разгон, замедление	4
Успокоить паникующих упряжных	5

Взяточничество (Во)

Многие цивилизованные общества осуждают "лихоимство", что, однако, не влияет на количество

людей, готовых провернуть то или это за "небольшую плату". Взяточничество - это способность аккуратно узнавать информацию или добиваться оказания обычных и необычных услуг. Ставки здесь обычно зависят от статуса коррумпированного лица. Это не всегда обязательно должны быть деньги - многие предпочитают иные подарки.

Внимание: эта способность иногда помогает понять, что кого-то подкупили. В таких случаях она будет связана с Интеллектом.

Примеры сложностей проверок взяточничества

Подкупаемый	СП
Жаждет взятку	3
Нейтрален	4
Не желает взятку	5
Очень не желает взятку	6
Никогда не берет	7

Плохо: вы можете купить информацию, которую можно собрать другими способами.
Средне: обычно вы переплачиваете, но получаете большую часть информации.
Хорошо: едва ли кто-то может устоять перед вашим "обаянием", но они не всегда знают себе цену.
Отлично: вы способны купить даже аудиенцию у короля, не преувеличивая ее стоимость.
Легендарно: кто осмелится обвинить вас во взяточничестве?

Речь (Уч)

Речь - это способность привлекать внимание слушателей, рассказывать захватывающие истории и эмоционально взаимодействовать с ними. Навык хорошо подходит как для жрецов, так и для дворян и командиров. Хорошая речь способна поднять боевой дух, спасти невинно осужденных или завоевать доверие толпы. Ее можно использовать, чтобы побудить других оказать помощь или купить товары, продаваемые персонажем.

Примеры сложностей проверок речи

Действие	СП
Привлечь внимание охочих слушателей	3
Привлечь внимание нейтральных слушателей	4
Повысить боевой дух, привлечь внимание не охочих слушателей	5
Завладеть вниманием толпы	6

Плохо: вы можете справиться с детьми и не слишком умными женщинами.
Средне: вероятно, вы - староста деревни в какой-то глухомани. Вы также способны неплохо убеждать.
Хорошо: вам по силам управлять небольшой толпой. Вы также можете убедить почти кого-угодно сделать то, о чем вы просите.
Отлично: вы управляете своими слушателями, словно марионетками.
Легендарно: многие считают, что вы пророк.

Проницательность (Во)

Проницательность позволяет распознавать ложь и подделку. Навык полезен и для раскрытия маскировки. Благодаря этому умению персонаж также может противостоять различным уговорам, обманам и т. д.

Примеры модификаторов проверок проницательности

Персонаж	Модификатор
Не подозревает	+1
Рассеян	+1
Пытается быть настороже	0
Подозревает маскировку	-1

Внимание: модификаторы суммируются, как и в случае фальсификации (см. стр. 24).

Плохо: вы можете распознать только детскую ложь.
Средне: иногда вы видите ложь, иногда нет.
Хорошо: солгать вам - это вызов.

Отлично: тот, кто захочет вас объегорить, обязательно потерпит неудачу.
Легендарно: вам достаточно одного взгляда, чтобы понять, кто лжец, а кто нет.

Обнаружение лжи, маскировки и подлога

Проницательные персонажи могут определить, лжет ли кто-то, замаскирован или же мухлюет в карты. Если игроки подозревают такое, они могут попросить Рассказчика позволить им проверку проницательности. Это приведет к встречному броску (подробности на стр. 64) - ведущий игры сделает проверку на соответствующий навык (например, лицедейство) фонового персонажа, в то время как игроки будут бросать на проницательность своих персонажей.

Рассказчик может решить, что если персонаж не подозревает обмана, то сложность указанной встречной проверки увеличивается на +1 (см. "Примеры модификаторов проверок проницательности"). Само собой, игроку вообще не следует знать о подобной проверке.

Внимание: базовая сложность проверок проницательности составляет 4. Она корректируется в зависимости от результата встречной проверки ("Встречные проверки", стр. 64) и других ситуационных модификаторов.

Поиск (Вос)

Возможность проводить методичный обыск области на предмет скрытых предметов, тайников, ловушек или секретных ходов и замков, открывающих их. Это также делает личный поиск более простым и эффективным. Конечно, умение находить вещи позволяет и лучше их прятать.

Примеры сложностей проверок поиска

Действие	СП	Время
Найти в гардеробе, полном вещей, конкретный предмет	2	d6 минут
Заметить простую ловушку или обычный проход	4	d3 раундов
Заметить очень хорошо скрытый проход	5	d6 раундов
Заметить очень хорошо скрытую ловушку	6	2d3 раундов

Плохо: вы перевернете камень, откроете ящик и будете искать под кроватью - но это все. Что-нибудь скрыть вы тоже можете плохо.
Средне: в мгновение ока вы заметите все места, где может быть что-нибудь спрятано.
Хорошо: вы знаете несколько нетипичных способов сокрытия предметов. Вы также знаете, какие стены могут таить скрытые проходы.
Отлично: уже через несколько минут после входа в комнату вы знаете, где и что в ней было спрятано.
Легендарно: вы находите все - и в короткие сроки.

Выживание (Ин)

Знание, как построить хижину, разжечь огонь, найти воду, заметить природные опасности (болота, зыбучие пески и т. д.) и отличить съедобные растения от ядовитых. Навык также позволяет предсказывать, как и изменится ли вообще погода. Выживание не распространяется на охоту, рыбалку или выслеживание - для этого есть другие навыки.

Внимание: не все способны выживать где-угодно. Например, человек, выросший в арктических условиях, справится с подобной местностью, но будет иметь проблемы в песчаной пустыне.

Примеры сложностей проверок выживания

Действие	СП
Разжечь огонь	2
Отличить съедобные растения	3
Путешествовать по пустыне и выживать в ней*	4
Прогнозировать погоду	5
Избежать природных опасностей	6

*Включая поиск еды

Плохо: во враждебной среде вы в силах продержаться всего несколько дней.
Средне: вы способны выжить в знакомой местности.
Хорошо: вы можете выжить в хорошо известной местности и похожей на нее.

Урон от огня

Разведение костра часто становится причиной пожаров. С другой стороны, факел можно легко использовать в качестве оружия. Поэтому важно, какой именно урон наносит огонь. Естественно, огонь опаляет каждый раунд, проведенный слишком близко к нему.

Огненный урон

Тип огня	Урон
Факел (только при касании)	d3
Средний костер (только при касании)	d6
Большой костер (только при касании)	2d6
Горящее здание*	4d6
Пылающий лес*	5d6

*Если стоять ближе 3 метров к источнику огня, вы начнете получать урон.

Отлично: вам по силам выжить где угодно.
Легендарно: даже несколько месяцев в пустыне для вас не проблема.

Общение (Уч)

Искусство разговаривать, позволяющее произвести на слушателя желаемое впечатление. Остроумные комментарии, правильная формулировка, подходящий тон голоса могут изменить отношение людей, с которыми мы говорим, или даже повлиять на их суждения. Хитрый персонаж может использовать это, чтобы флиртовать с дамами (или джентльменами), ухаживать за ними или даже провоцировать.

Внимание: во многих случаях просто общения наедине недостаточно - потребуется также этикет и надлежащие знания.

Плохо: даже не пытайтесь поговорить с кем-то более важным, чем вы. И вы едва ли способны внятно общаться с кем-либо еще.
Средне: вы освоили несколько классических фаз и способов ведения беседы.
Хорошо: вам легко флиртовать, ухаживать, влиять на чьи-то суждения и провокации.
Отлично: достаточно всего нескольких ваших слов, чтобы убедить других в вашей точке зрения.
Легендарно: вы мастер красноречия.

Примеры сложностей проверок общения

Действие	СП
Обычный разговор	2
Остроумное и забавное замечание	3
Ухаживание	4
Спровоцировать кого-то	4
Изменить чью-то точку зрения	5

Рыбалка (Пр)

Персонажи могут пополнять свои запасы провизии при помощи рыбалки или заниматься этим за деньги. Само собой, рыбалка требует соответствующего снаряжения. В меньшем масштабе - крючки, лески. В большем - сети. Иногда персонажам приходится импровизировать и использовать нетипичное снаряжение - копья, сети из одежды и т. д. Это делает ловлю рыбы более сложной, но не невозможной.

Внимание: рыбалка зависит от множества атрибутов. Поиски рыбного места задействуют Ин. Забрасывание сети будет полагаться на Лов. Заметить поклевку можно при помощи Вос. Но мы не приветствуем такое тщательное разграничение.

Проверки рыбалки имеют базовую сложность 4, когда персонаж использует надлежащее снаряжение (сети, удочки и т. д.), или 5 - когда снаряжение импровизировано. В случае ловли рыбы голыми руками сложность будет 6. Успешная проверка также займет d3 x 10 минут времени и принесет одну рыбу (или 3d6 штук в случае сетей). Очевидное требование для успешности рыбалки - наличие рыбы.

Плохо: одна плотва в день.
Средне: семью не прокормишь, но этим можно прожить.
Хорошо: вы знаете подходящие наживки, нерестилища, типичные виды рыб и т. д., а также умеете эффективно использовать все рыболовные снасти.
Отлично: говорят, что кусок шнурка и дождевой червь - это все, что вам нужно, чтобы поймать акулу.
Легендарно: ходят квази-мифические истории о ваших подвигах и уловах.

Ремесло (разное)

Персонаж обладает знаниями о конкретном ремесле. Он может создавать и чинить предметы, а также осматривать и оценивать работы других. Ремесла сильно различаются, поэтому каждое из них нужно развивать отдельно.

Вот список "профессий" - игроки, конечно же, могут его расширить. В скобках указан связанный атрибут. Плотник (Лов), гончар (Лов), каменщик (Сил), кузнец (Сил), портной (Лов), повар (Вос), бронник (Пр), седельщик (Лов), столяр (Лов), замочник (Лов), ткач (Лов), оружейник (Ин), ювелир (Лов).

Примеры сложностей проверок ремесла

Изготовление	СП
Примитивного предмета	3
Обычного предмета	4
Замечательного предмета	5
Идеального предмета	6
Легендарного предмета	7

Плохо: бракодел.
Средне: подмастерье.
Хорошо: мастер.
Отлично: старший мастер, известный на всю страну.
Легендарно: тот, кто создает легенды...

Карманные кражи (Лов)

Навык незаменим при попытках кражи, но также полезен в карточных играх или при выполнении некоторых трюков (например, выхватывании монеты из-за уха). Карманник сочетает в себе ловкость рук с умением использовать различные инструменты (например, острые ножи). Это также позволит почувствовать, что вас ограбили, или, наоборот, подкинуть что-то кому-то в карман.

Плохо: обворовать удастся только спящих.
Средне: старые или рассеянные люди не поймут, что вы их обокрали.
Хорошо: вряд ли кто-нибудь сможет поймать вас с поличным.
Отлично: вас не побеспокоят даже зоркие глаза охранника.
Легендарно: ходят истории о ваших достижениях. Якобы вы обокрали самого князя, а его телохранители не заметили!

Примеры сложностей проверок карманных краж

Действие	СП
Положить нечто размером с монету в карман другого человека	3
Заставить монету в руке "исчезнуть"	4
"Одолжить" небольшой предмет	5
"Одолжить" хорошо охраняемый/скрытый предмет	6

Метание (Вос)

Возможность бросать разные предметы - ножи, камни, палки и т. д. Смотрите книгу "Меч Предназначения", стр. 74.

Скрытность (Пр)

Воры, разведчики, следопыты и т. п. не могут обойтись без скрытности, позволяющей бесшумно и незаметно приблизиться к врагу/животному/кому-либо еще. Конечно, на это умение влияет окружение - в темноте легче остаться незамеченным, чем средь бела дня. Скрытность - это также способность прятаться в тени, высокой траве, темном переулке или даже посреди ровной пустоши.

Плохо: вы способны подкрасться к полуглухому и слепому. Чтобы спрятаться, вам понадобится густая тень, скалы или что-то подобное.
Средне: вы справитесь, если никто на вас не обратит внимания. Прятаться можно в любом удобном месте.
Хорошо: при благоприятных условиях вы даже сможете проскользнуть мимо бдительных охранников. Вы умеете прятаться в любых обычных местах.

Примеры сложностей проверок скрытности

Крадетесь при	СП
Тьме	2
Свете звезд	3
Лунном свете/в тенях	4
Пасмурном дне, между зданиями	5
Солнечном дне	6

Отлично: если вы крадетесь, вас никто не заметит. Вам нужно лишь одинокое дерево, небольшая ниша и т. п., и вы укрыты.
Легендарно: кто-то идет? Вы способны спрятаться в полдень на пустой площади.

Примеры модификаторов проверок скрытности

Крадущийся	Модификатор
Бежит как минимум со скоростью темпа боя	+2*
Движется медленно (1/2 темпа боя)	-1
Одет в маскировочный костюм	-1

Внимание: модификаторы суммируются, как и в случае фальсификации (см. Стр. 24)

*Конечно, мы не рекомендуем бегать в темноте, так как это очень рискованно.

Как обнаружить, что кто-то крадется?

Конечно же, совершив встречную проверку (стр. 64). Сперва крадущийся делает проверку собственной скрытности в зависимости от ситуации. Затем высматривающий персонаж совершает бросок на наблюдательность с базовой сложностью 4, модифицированный предыдущей проверкой противника.

Рассказчик может решить, что, если персонажи не ищут намеренно крадущихся или скрытых врагов, их наблюдательность уменьшается на один (или даже на два). В таком случае игроки не должны знать о результате проверки.

Наблюдательность (Вос)

Врожденная способность наблюдать за окружающим. Бывает полезно заметить приближающегося шпиона или разглядеть что-то маленькое в грязи. Наблюдательность также позволяет без внимательного осмотра обнаружить меч, спрятанный под плащом, и что палка на самом деле является ножнами для кинжала.

Примеры сложностей проверок наблюдательности

Заметить	СП
Лежащий в траве предмет	2
Спрятанный под плащом меч	3
Крадущегося шпиона	4 + встречная проверка

Внимание: "+ встречная проверка" означает, что сложность может быть увеличена результатом проверки скрытности (см. стр. 32).

Плохо: хотя вы не слепой и глухой, но вам недалеко до этого.
Средне: многие вещи остаются вне вашего внимания.
Хорошо: едва ли что-либо способно укрыться от вашего внимания.
Отлично: ничто не ускользнет от вас.
Легендарно: некоторые считают, что вы видите вещи до того, как они произойдут.

Примеры модификаторов проверок наблюдательности

Ситуация	Модификатор
За каждые 5 метров дистанции	+1
Темное место	+2
Наблюдатель не сфокусирован	+3

Стрельба (Вос)

Возможность использовать оружие дальнего боя - луки, арбалеты и т. д. Смотрите книгу "Меч Предназначения", стр. 74.

Оценка (Ин)

Найти клад - это лишь половина успеха. Еще нужно оценить его стоимость и потом продать. Если персонажи не могут сами определить цену на безделушки, доспехи, драгоценные камни и т. д., то их могут обмануть.

Внимание: во время оценки могут быть полезны такие навыки, как различные области знаний, искусство или ремесла.

Плохо: по вашим оценкам, вы можете ошибаться на 50%.
Средне: вы способны оценивать товары с погрешностью 30-40%.
Хорошо: ошибаетесь не более, чем на 25%.
Отлично: 10%
Легендарно: оцениваете ровно до последнего коппера.

Нетипичные сокровища

Даже если и очень редко, но может случиться так, что персонажам в руки попадут экзотические ценности, скульптуры из далекого прошлого, доспехи вымершей расы и т. д. В таких случаях сложность проверки оценки должна быть 5, если не 6. В остальных случаях стандартная 4.

Шельмовство (Во)

Быть изворотливым, уметь уговорить кого-то, побудить к определенным действиям, лгать сквозь зубы - здесь пригодится шельмовство. Требуется не только сильная воля, но и немалые нервы, чтобы уметь "крутиться". И никогда не забывайте, что большинство людей не поверят любой вашей выдуманной истории.

Примеры сложностей проверок шельмовства

Действие	СП
Побудить к действию, родственному личности	3
Уговорить кого-то сопротивляющегося	4
Врать в глаза	5
Побудить к действию, противному личности	6

Примеры модификаторов проверок шельмовства

Ситуация	СП
Цель доверяет персонажу	-1
Ложь или побуждение звучат убедительно	-1
Ложь подозрительна	+1
Побуждение к действию довольно рискованно	+2
Ложь очень наглая	+3

Внимание: модификаторы суммируются, как и в случае фальсификации (см. стр. 24).

Плохо: "Да, я знаю, что меня здесь не должно быть".
Средне: "Ты шутишь! Это не может так много стоить".

Хорошо: "Тебе действительно не стоит этого делать!".
Отлично: "Мое имя вам ничего не скажет".
Легендарно: "В этом платье ты выглядишь привлекательно (даже несмотря на то, что тебе 60 лет)".

Искусство (разное)

Это помогает хорошо разбираться в конкретной отрасли искусства - скульптуре, живописи или письме. Персонаж может, например, написать пьесу, но поставить ее и сыграть роль - другое дело (смотрите выступление, стр. 38).

Как и в случае с ремеслами, существуют разные отрасли искусства, которые нужно изучать отдельно. Вот список примеров ответвлений (с соответствующими атрибутами) - игроки всегда вольны его расширить. Каллиграфия (Лов), композиторство (Вос), живопись (Лов), писательство (Ин), скульптура (Лов), поэзия (Ин).

Искусство всегда связано со славой. Чем талантливее творцы, тем больше людей их знают. Конечно, это не означает, что все сразу будут узнавать такого персонажа. И еще помните: слава - палка о двух концах...

Примеры сложностей проверок искусства

Создание	СП
Посредственности	2
Проходного творения	3
Заслуживающего внимания	4
Великолепного	5
Запоминающегося на годы	6
Легендарного	7

Плохо: вы известны только дома.
Средне: вся ваша деревня и окрестности знают о вас.
Хорошо: ваше имя известно в вашем родном городе и в нескольких других важных городах.
Отлично: трудно найти того, кто о вас не слыхал.
Легендарно: ваше имя и творения станут частью истории.

Тактика (Ин)

Этот навык позволяет планировать бой и управлять им таким образом, чтобы достичь всех целей. Чем лучше тактика, тем больше войск/отрядов можно контролировать. Никогда не забывайте, что выполнение планов зависит от солдатов, которые должны уметь следовать приказам и оставаться верными.

При планировании боя могут быть полезны знания военного дела, что позволяет задействовать осадные машины и т. д.

Внимание: одной тактики недостаточно, чтобы эффективно контролировать подчиненных. Даже лучший тактик может быть ужасным командиром. Вот почему настоящие лидеры обладают еще и навыком командования.

Плохо: вы можете спланировать задание для нескольких человек.
Средне: вы способны управлять небольшим отрядом из 10 человек.
Хорошо: вы можете планировать тактику для многочисленных отрядов (до 200 человек), используя при этом разные уловки и сюрпризы.
Отлично: вы отличный генерал-тактик, руководите всей армией. Вы наверняка знаете все стратегии и сами придумываете новые приемы.
Легендарно: ваша тактика и кампании - это легенды, изучаемые будущими полководцами.

Пример сложностей проверок тактики

Действие	СП
Планирование обычного взаимодействия	3
Выяснение стратегии врага	4
Изобретение простого трюка	5
Планирование боя с оптимальным использованием войск и местности	6
Изобретение новой стратегии	7

Пытки (Вос)

Отвратительное занятие, которое является хлебом насущным для многих. Иногда пытки - единственный способ выбить признание или необходимую информацию. Все они сводятся к физическим и психическим истязаниям допрашиваемого. Часто следователи работают еще и палачами.

Плохо: ваши пленники умирают чаще, чем говорят.
Средне: иногда они говорят, иногда умирают.
Хорошо: едва ли кто-то может устоять перед вашими "уговорами".
Отлично: влиятельные и богатые просят вашей "помощи".
Легендарно: молодым следователям рассказывают о ваших приемах.

Пытки представляют собой серию встречных проверок. Сначала мучитель совершает проверку своего мастерства со сложностью, основанной на "выдержке" допрашиваемого (3 - напуганный, 4 - нейтральный, 5 - крепкий орешек). Затем жертва делает бросок своего хладнокровия с базовой сложностью 4, модифицированной результатом проверки пыток.

Выслеживание (Вос)

Пригодится охотникам, а также некоторым ворам и шпионам. Выслеживание позволяет найти следы диких животных, определить, кто их оставил, насколько большой была группа (если таковая была) и оценить, как давно она здесь проходила. Навык также позволяет выслеживать людей и других разумных существ, а также заметать собственные следы.

Внимание: на выслеживание влияет окружающая среда. Дождь может смыть практически все следы, при этом они могут довольно долго оставаться в снегу. Об этом стоит всегда помнить.

Плохо: вам нужен свежий и ровный след, оставленный на мягком грунте.
Средне: вы упускаете из виду многие следы.

Примеры сложностей проверок выслеживания

Поверхность	СП
Очень мягкая (снег, песок, грязь)	3
Мягкая (хвоя, мох)	4
Твердая (трава, лесной покров, поле)	5
Очень твердая (камень)	6

Хорошо: вы можете замести собственные следы, при этом будучи в состоянии идентифицировать большинство других.

Отлично: от вас не ускользает ни один след. Вы все заметите и опознаете.

Легендарно: вы выслеживаете не только глазами, но и при помощи нюха, осязания и даже вкуса. Вы способны почувствовать, как давно животное находилось в данном месте, даже если нет никаких видимых подсказок.

Примеры модификаторов проверок выслеживания

Ситуация	Модификатор
За каждые 5 человек выслеживаемой группы	-1
За каждые 24 часа, прошедших со времени появления следов	+1
За каждый час дождя, начавшегося после появления следов	+1
Выслеживаемое существо	
намного меньше человека	+1
больше человека	-1
намного больше человека	-2
После появления следов шел снег	+3
Плохая видимость (луна, факел и т. д.)	+2
Выслеживаемый пытается замести следы	*

*Когда выслеживаемый пытается замести следы, это подразумевает встречную проверку. Сперва он должен сделать бросок на выслеживание со сложностью 4 (плюс 1 за каждые 5 человек в группе). Затем следопыт совершает проверку собственного выслеживания со всеми ситуационными модификаторами и прибавив результат проверки, совершенной тем, кто скрывает следы. Подробности смотрите в параграфе "Встречные проверки", стр. 64.

Внимание: модификаторы суммируются, как и в случае фальсификации (см. стр. 24).

Обезвреживание ловушек (Лов)

Этот навык позволяет определить назначение конкретного устройства (не обязательно ловушки), а затем остановить его работу. Чаще всего такая способность используется для снимания ловушек, отсюда и название. Но это не менее полезно и для саботажа (например, поломки лебедки или петель). В любом случае у персонажа должны быть подходящие инструменты.

Внимание: естественно, сначала надо найти ловушку, а уже потом обезвреживать. Для этого потребуется либо наблюдательность, либо поиск.

Плохо: вам поддаются простые устройства.

Средне: вы можете справиться - но не всегда - со сложными и составными ловушками.

Хорошо: вы способны не только обезвредить почти все, но и построить что-нибудь самостоятельно.

Примеры сложностей проверок обезвреживания ловушек

Действие	СП	Время
Заклинить простой замок	3*	1 раунд**
Испортить колесо телеги, снять простую ловушку	4*	2d3 раунда**
Установить или построить простую ловушку	5*	2d6 раундов**
Обезвреживание или порча сложной ловушки/устройства	6*	2d6 + 5 раундов**
Создание сложной комплексной ловушки или устройства	7	d3 часа

*Если персонаж не хочет оставлять никаких следов или желает действовать тихо, сложность увеличивается на +1.

**Если персонаж не хочет оставлять никаких следов или желает действовать тихо, время работы может быть увеличено вдвое.

Внимание: каждый набранный сверх необходимого успех позволяет сократить время работы на 1 раунд/час (разумеется, при минимальном времени в один раунд или час).

Отлично: вы можете создавать и обезвреживать любые ловушки и устройства. Вы даже способны ощутить, имеет ли данная ловушка магическую ауру.

Легендарно: вы в силах обезвреживать даже магические ловушки.

Уклонение (Вос)

Возможность уклоняться от ударов, снарядов и т. д. Смотрите книгу "Меч Предназначения", стр. 78.

Лечение (Ин)

Медики не только диагностируют и лечат болезни, но и перевязывают раны. В основном они исцеляют естественные травмы, хотя некоторые могут справиться и с магическими недугами. Диагностика обычно занимает от 15 до 30 минут. Исцеление длится намного дольше и, конечно, требует различных трав, лекарств и отваров.

Подробнее об исцелении травм читайте в книге "Меч Предназначения", стр. 70.

Плохо: вы можете вылечить простуду и восстановить 1 пункт здоровья за 8 часов.

Средне: вы в силах справиться с гриппом и простыми переломами костей. Восстанавливаете 2 пункта здоровья за 8 часов.

Хорошо: вы умеете лечить переломы, серьезные болезни и нейтрализовывать некоторые яды. Вы можете ампутировать конечность, чтобы пациент не истек кровью при этом. Вы также в силах определить, что болезнь неестественна. Восстанавливаете 3 пункта здоровья за 8 часов.

Отлично: вы используете редкие травы и можете лечить некоторые магические болезни. Восстанавливаете 4 пункта здоровья за 8 часов.

Легендарно: говорят, что вам ведомо лекарство от старости. Восстанавливаете 5 хитов за 8 часов.

Примеры сложностей проверок лечения

Действие	СП
Первая помощь (остановка кровотечения)	3
Длительный уход	4
Лечение переломов костей	5
Уход за раненым	5
Уход за умирающим	6
Ампутация конечности	6
Нейтрализация яда*	сила яда +1
Исцеление болезни**	разное

*Смотрите "Отравы и яды", стр. 163.
**Смотрите "Болезни", стр. 165.

Внимание: подробнее об исцелении и типах ран сказано в "Лечении", стр. 70 и книге "Меч Предназначения", стр. 68.

Бой (Лов)

Умение пользоваться оружием и импровизировать. Смотрите подробнее в книге "Меч Предназначения", страницы 68 и 84.

Безоружный бой (Лов)

Умение сражаться руками, ногами, головой и т. д. Смотрите подробнее в книге "Меч Предназначения", страницы 66 и 80.

Темновидение (Вос)

Как следует из названия, это способность видеть в темноте. Его уровень определяет, как далеко может видеть персонаж и при каком источнике света. Темновидение позволяет игнорировать отрицательные модификаторы во время боя в темноте.

Внимание: максимальный уровень этого навыка зависит от расы. У людей он может быть в лучшем случае средним, у гномов - хорошим, у эльфов и краснолюдов - отличным.

Плохо: 10 метров. Слабый источник света (факел).

Средне: 15 метров. Слабый источник света, сумрак, лунный свет.

Хорошо: 20 метров. Слабый источник света, сумрак, звездный свет.

Отлично: 30 метров при слабом освещении и 10 в полной темноте.

Легендарно: 50 метров при слабом освещении и 20 в полной темноте.

Знания (Ин)

Знания - это группа определенных навыков, определяющих эрудицию и подкованность персонажа в конкретной теме. Как и в случае с ремеслом или искусством, каждая ветвь - это отдельный навык, который нужно развивать независимо. Персонажам с определенными знаниями ведомы различные факты, теории и истории, связанные с ними; и часто некоторые дополнительные тонкости.

Примеры сложностей проверок знаний

Поиск ответа на вопрос	СП
Из известной области знаний	4
Из смежной области знаний	5
Из отдаленной области знаний	6

Наш список областей знаний содержит всего несколько примеров, от которых могут отталкиваться игроки. В скобках указаны дополнительные умения, получаемые при **хорошем** уровне знаний, и соответствующие атрибуты.

Алхимия и знание трав

Оба навыка позволяют варить настои и яды, но различаются по своим масштабам и возможностям. В алхимии, помимо трав, бывают и другие типы ингредиентов. Таким образом, приготовленные этим способом эликсиры более разнообразны. В случае знания трав варка зелий является второстепенной деятельностью.

Знание: оружия и доспехов (определение легендарного оружия - Ин), геральдики, истории, легенд, магии, мифологии, политики, монстров (обнаружение слабостей - Вос), региона (контакты - Уч), растений и трав (настойки и яды - Лов), теологии, военного дела, избранной расы, животных (уход и дрессировка - Во).

Плохо: слышали звон, да не знаете, где он.

Средне: вы слышали кое-что кое-где.

Хорошо: у вас есть базовые знания по данной теме и ее отраслям.

Отлично: у вас есть ответы на все вопросы.

Легендарно: вы прозорливый мудрец, к которому многие обращаются со своими вопросами.

Примеры модификаторов проверок знаний

Вопрос	Модификатор
Общего характера	0
Специфичный	+1
Очень специфичный	+2
Простой	0
Сложный	+1
Изощренный	+2
Очень изощренный	+3

Внимание: модификаторы суммируются, как и в случае фальсификации (см. Стр. 24).

Стойкость (Тел)

Этот навык позволяет заниматься делом дольше и с лучшими результатами. Каждый может бегать и прыгать, но не все могут делать это быстро и часто. Все способны задерживать дыхание - одни на мгновение, другие на долгие минуты. Вся разница в стойкости. Этот навык также отвечает за сопротивление боли и болезням, а не только усталости или истощению.

Плохо: бегун на очень короткие дистанции.

Средне: бегун на короткие дистанции.

Хорошо: бегун на средние дистанции.

Отлично: бегун на длинные дистанции.

Легендарно: марафонец.

Проверки стойкости обычно совершаются как встречные при сопротивлении заклинаниям или другим силам. Они также определяют, сможет ли персонаж противостоять ядам или болезням. Но не только это. Каждый раз, когда какое-либо изнуряющее действие поддерживается на количество раундов, ходов или дней больше, чем значение Телосложения, требуется проверка стойкости. После указанного выше порога времени (см. "Темп марша" на стр. 17 или "Утопление" на стр. 28) сложность проверки увеличится на 1. Вы начинаете с СП, равной 1, затем она становится равна 2, затем - 3 и так далее. Неудачная проверка будет означать - в зависимости от ситуации и воли Рассказчика - потерю сознания, необходимость провести несколько дней в постели, кому или смерть.

Взлом (Лов)

Открывать засовы, вскрывать замки, бесшумно разбивать окна. Быстрый, бесшумный и незаметный способ проникнуть в замкнутое пространство требует навыков и инструментов - не обязательно только отмычек.

Плохо: ломик - ваш любимый инструмент.

Средне: простые замки, защелки и засовы для вас не проблема.

Хорошо: вы справитесь с любыми обычными замками.

Отлично: вы все еще не встретили замок, который мог бы вас остановить. Но время по-прежнему играет важную роль, так как вы не можете открыть все и сразу.

Легендарно: в любое время, при минимальном наборе инструментов и, конечно же, незаметно вы способны открыть любой замок.

Примеры сложностей проверок взлома

Замок	СП*	Время**
Очень простой	3	1 раунд
Средней сложности	4	1-2 раунда
Добротный	5	d3 раунда
Очень качественный	6	d6 раундов

*Если не должно остаться никаких следов или необходимо соблюдать тишину, сложность броска увеличивается на +1.

**Если не должно остаться никаких следов или необходимо соблюдать тишину, необходимое время удваивается.

Внимание: каждый успех сверх необходимых позволяет сократить время работы на 1 раунд (но минимум всегда будет 1 раунд).

Лазание (Пр)

Сумасшедшие любят карабкаться ради удовольствия. Другие спасают тем самым свою жизнь. Этот навык не нуждается в объяснении. Только помните, что лазание охватывает не только само это действие, но также подготовку снаряжения и безопасность при подъеме.

Внимание: темп лазания обычно составляет 1/2 от темпа боя; перпендикулярные поверхности замедляют его до 1/4.

Плохо: вы от силы способны забраться на балкон по виноградной лозе.

Средне: вы легко можете справиться с преодолением холмов.

Примеры сложностей проверок лазания

Тип поверхности и снаряжения	СП
Слишком крутая, чтобы идти пешком; веревка с узлами, закрепленная на стене	2
Стена с выступами, на которых можно стоять; такелажный канат корабля	3
Стена с естественными или искусственными выемками (обычная стена или руины)	4
Неровная натуральная стена, кирпичная стена	5
Перехватывания, колебания, обезьяньи раскачивания - все только при помощи рук	6
Идеально гладкие, ровные и вертикальные стены	7

Хорошо: вы можете перелезть через что угодно, но не слишком быстро или без проблем.

Отлично: вы лазаете как горный козел.

Легендарно: только самые высокие и крутые вершины мира могут стать для вас проблемой.

Примеры модификаторов проверок лазания

Условия	СП
Использование лески, восьмерки и прочего снаряжения	-2
Подъем через дымоход, где руками и ногами можно опираться на противоположные стены	-1
Лазающий атакован	+1
Плохие погодные условия	+2
Поверхность скользкая (дождь, лед), очень плохие погодные условия	+3

Внимание: модификаторы суммируются, как и в случае фальсификации (см. Стр. 24).

Выступление (разное)

Группа навыков, связанных с публичными выступлениями. Виды выступлений сильно различаются, поэтому каждое из них нужно разучивать отдельно. Выступления, как и искусство, связаны со славой. Но на этот раз известного персонажа знают все в конкретной местности.

Примеры сложностей проверок выступления

Выступление	СП
Рутинное	2
Среднее	3
Примечательное	4
Отличное	5
Запоминающееся	6
Легендарное	7

Вот список выступлений, который, конечно же, можно расширить. Актерство (Уч), игра на избранном инструменте (Лов), пение (Уч), танцы (Пр), сказительство (Уч).

Плохо: вы известны только дома. Может быть потому, что вы не виртуоз?

Средне: все в вашей деревне и ее окрестностях слышали о вас. Ваши выступления не из лучших.

Хорошо: ваше имя известно в вашем родном городе и в нескольких других важных городах. Ваши выступления собирают толпу.

Отлично: трудно найти человека, который о вас не слышал. А тех, кто не восхищается вами, еще меньше.

Легендарно: ваше имя и выступления станут частью истории.

Запугивание (Уч)

Угрожающий, колючий взгляд, злобная улыбка, опускание руки на рукоять меча или прижатие лезвия к чьей-либо шее - вот, что такое запугивание. Мы не

Примеры сложностей проверок запугивания

Запугиваемый...	СП
...в панике	1
...тревожится	2
...ранен, во враждебном окружении	3
...обычный человек	4
...дерзок	5
...среди группы уверенных в себе людей, которых больше, чем угрожающего	6

думаем, что необходимо объяснять, насколько полезным может быть этот навык. Все знают, что кровопролития всегда лучше избегать.

Плохо: иногда вы можете напугать себя.

Средне: вам легко запугать трусов.

Хорошо: брошенный вами взгляд способен разбить даже смелые сердца.

Отлично: вам стоит лишь слабо ухмыльнуться, и у большинства уже будут полные штаны.

Легендарно: вы можете напугать, просто подумав об этом.

Сбор информации (Ин)

Возможность находить интересную информацию - в библиотеках, расспрашивая людей, слушая сплетни, легенды и рассказы. Чем сложнее получить информацию, тем больше времени на это потребуется, не говоря уже о прочих затратах. А некоторые вещи вообще невозможно узнать на определенном уровне мастерства.

Внимание: как и в случае пытливости, сбор информации лучше работает при надлежащем знании предмета. Это не касается обычных сплетен или историй, но чтобы найти в заслуженной книге информацию о нетипичном гербе, потребуется знание геральдики.

Примеры сложностей проверок сбора информации

Информация	СП	Время сбора	Мин. расход
Широко известна	3	2d6 минут	3d6 копперов
Обычна	4	5d6 минут	1-2 динара
Скрыта	5	1-2 часа	2d3 динара
Секретна	6	d3 часа	4d3 динара
Очень секретна	7	3d6 часов	5d6 динаров

Внимание: за каждый успех сверх необходимого расходы будут уменьшены на 1 коппер/динар (при минимуме 1 коппер или динар).

Плохо: вы можете узнать то, что уже широко известно.

Средне: вы способны добывать информацию наиболее типичными способами и из очевидных мест.

Хорошо: вы умеете "брать языка". Вы также знаете, где искать и как долго.

Отлично: нет информации, которая была бы вам недоступна.

Легендарно: у вас не занимает много времени узнать то, что вы хотите.

Хладнокровие (Во)

Способность сохранять спокойствие и собранность во всех видах стрессовых ситуаций, таких как запугивание, столкновение с превосходящими силами или когда необходимо принять быстрое решение, в то время как вокруг пылает пожар.

Список навыков

Азартные игры (Ин)
Акробатика (Пр)
Алхимия (Ин)
Астрология (Ин)
Безоружный бой (Лов)
Бой (Лов)
Ведьмачьи знаки (Ин; Лов)
Верховая езда (Пр)
Взлом (Лов)
Взяточничество (Во)
Вождение (Пр)
Выживание (Ин)
Выслеживание (Вос)
Выступление
- актерство (Уч)
- танцы (Пр)
- игра на выбранном инструменте (Лов)
- пение (Уч)
- сказительство (Уч)

География (Ин)
Гибкость (Пр)
Горное дело (Сил)
Грамотность (Ин)
Дипломатия (Уч)
Запугивание (Уч)
Знания (Ин)
- животные (уход и дрессировка - Во)
- избранная раса
- геральдика
- история
- легенды
- магия
- военное дело
- мифология
- политика
- монстры (обнаружение слабостей - Вос)
- регион (контакты - Уч)
- растения и травы (варка зелий и ядов - Лов)
- теология
- оружие и доспехи (опознание легендарного оружия - Ин)

Искусство
- каллиграфия (Лов)
- композиторство (Вос)
- живопись (Лов)
- скульптура (Лов)
- поэзия (Ин)
- писательство (Ин)

Карманные кражи (Лов)
Командование (Уч)
Концентрация (Во)
Криминальные связи (Ин)
Лазание (Пр)
Лечение (Ин)
Лицедейство (Лов)
Магия (Ин или Лов)
Метание (Вос)
Молитвы (Ин или Лов)
Мореплавание (Ин)
Наблюдательность (Вос)
Обезвреживание ловушек (Лов)
Общение (Уч)
Охота (Вос)
Оценка (Ин)
Плавание (Тел)
Поиск (Вос)
Проницательность (Во)
Пытливость (Во)
Пытки (Вос)
Ремесло
- создание брони (Пр)
- создание оружия (Ин)
- кузнечное дело (Сил)
- плотничество (Лов)
- столярное дело (Лов)
- кулинария (Вос)
- ювелирное дело (Лов)
- создание замков (Лов)
- гончарное дело (Лов)
- работа с камнем (Сил)
- создание седел (Лов)
- пошив одежды (Лов)
- ткачество (Лов)

Речь (Уч)
Рыбалка (Пр)
Сбор информации (Ин)
Скрытность (Пр)
Слух (Вос)
Стойкость (Тел)
Стрельба (Вос)
Тактика (Ин)
Темновидение (Вос)
Торговля (Во)
Уклонение (Вос)
Фальсификация (Лов)
Хладнокровие (Во)
Чтение по губам (Вос)
Шельмовство (Во)
Экономика (Ин)
Эмпатия (Вос)
Этикет (Уч)
Языки (Ин)

Примеры сложностей проверок хладнокровия

Ситуация	СП
Сопротивление влиянию	встречная проверка*
Столкновение с превосходящими силами противника	4
Принятие решения в стрессовой ситуации	5
Встреча с драконом	6

*Читайте на странице 64.

Плохо: только ребенок вас не напугает - и только гномский!

Средне: иногда вы трусите, иногда нет.

Хорошо: вероятно, вы сможете устоять перед лицом любого страха - если он естественен.

Отлично: вы способны по пальцам пересчитать те разы, когда теряли голову от страха.

Легендарно: вражеская армия? Дракон? Колдун? Вы просто пожимаете плечами.

Ведьмачьи знаки (Ин или Лов)

Умение применять знаки ведьмаков. Смотрите книгу "Нечто большее", стр. 121.

Мореплавание (Ин)

Этот навык пригодится персонажам, путешествующим (в одиночку или в компании) на любом водном транспорте: галере, паруснике или даже весельной лодке. Он позволяет управлять и ориентироваться - определять курс и читать карты (но для правильной навигации требуется видеть небо и звезды или же нужны специальные приборы).

Внимание: мореплавание может быть опасным занятием. Необходим изрядный навык, чтобы противостоять штормам, шквалам и ураганам. Но, помимо уровня квалификации, очень важны и само судно, и его команда.

Плохо: вы умеете управлять весельной лодкой и плотом.

Средне: вы можете править небольшими парусными лодками и ходить на них недалеко от берега.

Хорошо: навигация и управление рулем для вас не проблема.

Отлично: если судно и команда выстоят, то вы справитесь с любой бурей.

Легендарно: вы уже легендарный капитан. Что дальше?

Примеры сложностей проверок мореплавания

Действие	СП
Затянуть узел	3
Мореплавание и навигация в идеальных условиях	4
Мореплавание и навигация в обычных условиях	5
Мореплавание и навигация во время шторма	6
Мореплавание и навигация во время урагана	7

Не требующие изучения навыки

Некоторые навыки (см. рамку ниже) можно использовать даже при уровне 0. Все мы немного гибки и можем справиться со сбором информации. В случае, если Рассказчик посчитает, что нужна проверка такого навыка, игроки просто совершают обычную проверку (см. "Проверки атрибутов и проверки навыков", стр. 62), не изменяя ее сложность в зависимости от уровня навыка (иными словами: сложность снижает навык до 0, но он уже и так равен 0).

Внимание: помните, что упомянутая проверка - это проверка навыка, а не атрибута.

Навыки, не требующие обучения

Безоружный бой (Лов)	Оценка (Ин)
Бой (Лов)	Плавание (Тел)
Верховая езда (Пр)	Поиск (Вос)
Выживание (Ин)	Проницательность (Во)
География (Ин)	Пытливость (Во)
Гибкость (Пр)	Сбор информации (Ин)
Запугивание (Уч)	Скрытность (Пр)
Лазание (Пр)	Слух (Вос)
Лечение (Ин)	Стойкость (Тел)
Лицедейство (Лов)	Стрельба (Вос)
Метание (Вос)	Уклонение (Вос)
Наблюдательность (Вос)	Шельмовство (Во)
Общение (Уч)	Этикет (Уч)

Предназначение

- У Предназначения масса обличий. Мое прекрасно снаружи и отвратительно внутри. Оно протянуло ко мне свои окровавленные когти...

"Меньшее зло"

Судьбу каждого персонажа отчасти определяет ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ - обычно никому неизвестное. Оно будет доминировать на протяжении всей жизни, но Рассказчик может определить предназначение на время одной саги или приключения. Ведущий при желании может изменить предназначение персонажа, не сообщая об этом.

Рассказчики должны придумывать собственные варианты предназначений, но если им совсем не хватает вдохновения, то они могут воспользоваться списком, представленным ниже. Интерпретация и практическое воплощение предназначения зависят от игрока.

Предназначение можно даже выбрать случайным образом - чего мы не одобряем, но можем понять. Число в списке представляет собой результат броска 2d6.

Предназначение

2-3: Личность

Судьба персонажа неотделима от судьбы другого человека. Лучшим примером такого Предназначения может служить связь между Геральтом и Цири. Даже если их пути постоянно расходятся - при различных обстоятельствах и решениях - они рано или поздно сходятся вновь, часто невероятным образом.

4: Герой

Конечная судьба персонажа - стать легендарным героем. Часто против своей воли они попадают в ситуации, требующие героических действий, которые впоследствии будут восхваляться бардами - независимо от того, были ли они заслужены по праву. Также может случиться так, что героизм персонажа окажется трагическим или он станет героем посмертно.

5-6: Путешествие

Предназначение всегда заставляет такого персонажа идти дальше, не давая отдыхать или пускать корни. Невезение, желание путешествовать, зов приключений или, может быть, нечто совершенно иное, превратят персонажа в странника на всю его оставшуюся жизнь, лишив семьи или места, которое можно было бы назвать домом.

7: Богатство

Персонажу уготована удача. Везение заставит ценные вещи приходить к нему чаще, чем к другим.

8: Отмеренный срок жизни

Несмотря ни на что, персонаж обречен умереть в строго определенный момент, возможно, насильственно. Может быть, звезды предрекли ему умереть здесь и сейчас. А может, он мирно доживет до 90 лет.

9: Власть

Предназначение способно даровать персонажу политическую власть, может быть, даже против его воли. Каким правителем он станет в итоге - это уже другой разговор.

10: Бесчестие

Это будет жизнь, полная позора. Против своей воли такой персонаж примет участие в печально известных событиях. Или даже попытается предотвратить их. Скорее всего, этого персонажа разыскивают за какое-то преступление, которого он не совершал. А может быть, кто-то его подставил?

11-12: Сражение

Персонажу суждено жить войнами и кровопролитием, как бы он ни старался быть мирным. На его глазах будут умирать близкие родственники и заклятые враги. Мрачный Жнец будет постоянно у него за спиной. Но он никогда не обернется.

Расы

У стоящей над Лютиком эльфки тоже были черные глаза и буйно опадающие на плечи волосы цвета воронова крыла, только на висках заплетенные в две тоненькие косички. На ней была короткая кожаная курточка, надетая на свободную рубаху из зеленого сатина, и облегающие шелковые брючки, заправленные в сапоги для верховой езды. Бедра обмотаны цветным платком.

"Край света"

Мир игры населен не только людьми, но и другими расами. Для них характерна не только иная культура или внешний вид, но и определенные ограничения по атрибутам. Ниже представлено описание внешнего вида и упомянутых ограничений; культуры различных рас описаны в книге "Край света", стр. 202.

Ведьмаки проходят через множество изменений и мутаций, и де-факто больше не являются людьми. Для удобства игровой механики они рассматриваются как отдельная раса (на Континенте они воспринимаются не как люди, а как мутанты). Создавая персонажей любой нечеловеческой расы, игроки подпадают под определенные ограничения, как с точки зрения внешнего вида, так и характера и даже атрибутов (смотрите врезку "Расовые ограничения атрибутов", стр. 44)

Люди

Люди, населяющие Континент, почти не отличаются от обычных людей с Земли. И мы себя хорошо знаем...

Эльфы

По своему внешнему виду эльфы очень похожи на людей - до такой степени, что некоторые более симпатичные люди принимаются за эльфов, а многие

остроухие - за людей. Наиболее заметным отличием является форма ушей, которые у Аэн Сеидхе заострены. Эльфийские лица удлинены и изящны, с хорошо очерченными скулами и слегка миндалевидными глазами. Что делает их внешность сверхъестественной - так это невероятно прямые и маленькие зубы без резцов. Существует два основных (но не единственных) сочетания эльфийских глаз и волос: светло-русые с голубыми глазами и волосы цвета воронова крыла с интенсивно-зелеными радужками.

У Аэн Сеидхе светлая кожа, более изящное и стройное телосложение, чем у людей, и они обладают невероятной ловкостью. К сожалению, сейчас большинство из них несет на себе признаки разных недугов. Чувства эльфов намного острее человеческих, они могут видеть в темноте (но не в полной темноте). То, что для человека выглядит непроглядной ночью, в глазах эльфов - мир, залитый неверным светом луны.

Эльфы живут очень долго, иногда даже до полтысячелетия, достигая полной зрелости примерно через столетие. Эльф старше 250 лет - старый. Аэн Сеидхе стареют очень медленно, и об их истинном возрасте можно судить не по изменившейся внешности, а по угасающему свету в их глазах. Они также невосприимчивы к большинству болезней других рас.

Краснолюды

Краснолюды невысоки - самый рослый из них лишь по грудь взрослому человеку. Но это не слишком их беспокоит, поскольку большинство из них выглядят как гора мускулов. Их лица несколько грубоваты, словно их

Врожденные навыки

Вот список врожденных (или приобретенных в детстве) навыков в зависимости от расы, к которой принадлежат персонажи игроков. Стоит отметить, что в некоторых случаях уровень выше **плохого** и количество навыков может отличаться. Как всегда, Рассказчик (или игроки по согласованию с Рассказчиком) могут изменить этот список. Отчасти очевидно, что человеческий сын богатого торговца и бастард-слуга могут выучить несколько разные навыки. Предлагаемый нами список описывает типичных представителей данной расы.

Человек
Безоружный бой
Бой
Знание (регион)
Лазание
Метание
Наблюдательность
Скрытность
Слух
Стойкость
Уклонение
Язык (общий)*

Эльф
Выступление (одно на выбор)
Искусство (одно на выбор)
Наблюдательность
Скрытность*
Слух
Стрельба
Темновидение**
Уклонение
Язык (Старшая Речь)*

Гном
Бой
Гибкость
Метание
Наблюдательность
Скрытность
Слух
Стойкость
Темновидение**
Уклонение*
Язык (общий или своей расы)***

Краснолюд
Безоружный бой
Бой
Горное дело
Обезвреживание ловушек
Оценка
Ремесло (одно из: работа с камнем, кузнечное дело, ювелирное дело, создание доспехов или оружия)
Стойкость
Темновидение**
Торговля
Язык (общий или своей расы)***

Низушек
Акробатика
Бой
Гибкость
Метание*
Наблюдательность
Скрытность*
Слух
Уклонение
Язык (общий)*

Ведьмак
Акробатика
Безоружный бой
Бой
Ведьмачьи знаки
Выслеживание
Знание (монстры)*
Лазание
Наблюдательность
Плавание
Скрытность
Слух
Стойкость
Темновидение
Уклонение
Язык (общий)*

*__Средний__ уровень
**__Хороший__ уровень
***Игроки могут решить, что оба языка находятся на **плохом** уровне. В любом другом случае их персонажи знают один (избранный) язык на **среднем** уровне.

высекли из камня, но также зачастую они выглядят честно и открыто. Хотя бывает довольно сложно рассмотреть лицо мужчины-краснолюда, потому что оно неизбежно будет покрыто бородой, длинной и пышной (у взрослого краснолюда она будет доходить до груди). Молодые краснолюдские женщины, даже если они невысоки и коренасты, выглядят довольно симпатично, с широкими бедрами, большой грудью и довольно красивыми лицами. К сожалению, они довольно быстро превращаются в толстых матрон.

Несмотря на свой внешний вид, крснолюды относительно быстры и, что наиболее важно, чрезвычайно выносливы, будь то тяготы путешествия, травмы, усталость или алкоголь. Они также видят в темноте лучше, чем люди, но не в полной темноте. То, что человек видит как кромешную тьму, для краснолюда - просто сумерки.

Краснолюды обычно живут около двухсот лет, достигая зрелости в возрасте около пятидесяти-пятидесяти пяти лет.

Гномы

Гномы могут быть похожи издалека - но только издалека - на краснолюдов. Они примерно такого же роста, но намного стройнее и более плавно двигаются. Гномы не так сильны, как краснолюды, но так же выносливы и ловки. Они редко отращивают бороды - волосы на лице у них могут расти, но они мягкие и тонкие. Но что действительно выделяется как поистине гномская черта, так это их длинный острый нос. Они видят в темноте лучше людей - прямо как краснолюды.

Гномы живут примерно столько же, сколько и краснолюды.

Низушки

Низушков издалека можно принять за детей - они невысокие, ниже краснолюдов, но пропорциональнее своему росту и намного стройнее. Эту стройность часто бывает трудно заметить, поскольку многие низушки имеют тенденцию полнеть, что делает типичного представителя этой расы жизнерадостным толстячком. Лица низушков честны и веселы, они любят смеяться, есть и пить. Их головы украшены вьющимися волосами, обычно рыжими. Волосы на лице у низушков либо вообще не растут, либо выступают лишь на щеках, пропуская подбородок и область под носом. Не стоит забывать о волосах на их ногах, заменяющих им обувь. Чрезвычайно толстая и твердая кожа там покрыта крошечными волосками.

В среднем низушки живут около ста лет, часто переживая этот срок и достигая ста двадцати лет. С ними обращаются как с взрослыми, начиная с тридцати, но они действительно достигают зрелости и готовности к взрослой жизни лишь около пятидесяти лет.

Ведьмаки

Ведьмаки выглядят отвратительно. Люди отворачиваются, собаки поджимают хвосты, кошки

начинают шипеть. В этом нет ничего странного, ведь изменения, внесенные мутациями и эликсирами, трудно не заметить. Убийцы монстров обычно стройны и бледны, с острыми чертами лица, неестественно сияющими глазами, очерченными темными кругами. Их зрачки приспосабливаются к освещению, как у кошек, часто фосфоресцируя в темноте (и неудивительно, что ведьмаки действительно хорошо видят в темноте).

На телах ведьмаков часто заметны побочные эффекты тех порочных изменений, через которые они прошли. Поэтому и встречаются убийцы монстров с преждевременно поседевшими волосами или откровенно причудливым цветом волос или кожи, красными радужками, острыми зубами или равномерно черными глазами без белков. Эти изменения, превращая ведьмаков в бесплодных, в тоже время наделяют их многочисленными способностями. Они позволяют им контролировать частоту сердечных сокращений и артериальное давление (так что ведьмаки редко замерзают и фактически являются холоднокровными), видеть в темноте (так, как видят кошки) и обеспечивают гораздо более быстрые рефлексы. Ведьмаки также часто очень талантливые эмпаты, а некоторые даже периодически развивают телепатические способности. Мутации дают им практически полный иммунитет к гипнозу, болезням и значительно замедляют старение.

Ведьмаки достигают своего физического пика в тридцать-сорок лет и их внешность сильно не меняется даже после того, как им исполняется сто лет. Трудно сказать, каков их максимально возможный возраст, поскольку никто из них никогда не умирал от старости.

Создание персонажа

Теперь, когда вы знаете, какие черты определяют персонажа игры воображения, пора его создать. Но прежде чем вы начнете распределять очки или бросать кубики, задумайтесь на мгновение, каким персонажем вы бы хотели играть. Определитесь с его расой. Подумайте о его прошлом и устремлениях. Решите, есть ли у него семья, дом, друзья. Объясните Рассказчику, что заставило вашего персонажа отправиться на приключения. Каковы интересы, цели и желания персонажа. И конечно же - в чем его достоинства и недостатки.

Концепция персонажа

Прежде чем приступить к созданию своих персонажей, ответьте на нижепредставленные вопросы. Это позволит вам лучше понять своих персонажей, упростит их создание и последующий отыгрыш роли.

Вы человек или вы представитель другой расы?
Каким было ваше детство и ранние годы?
Сколько вам сейчас лет?
Как вы выглядите?
Из какого вы социального слоя?
Чем вы зарабатываете себе на жизнь?
Кем вы хотите быть?
Что вы цените больше всего?
Что вы любите?
Что вы ненавидите?
Есть ли у вас враг, любимый, семья?
Где вы живете?
Что мотивирует вас?

Краткие ответы на эти вопросы предоставят для персонажей основу, которая сделает их чем-то большим, чем просто числа. Рассказчики также могут использовать полученную таким образом информацию, чтобы улучшить будущие истории и придать им большую глубину.

Способы создания персонажа

Ниже мы описали два способа создания персонажа. У каждого из них есть свои достоинства и недостатки. Игрокам и Рассказчику очень важно заранее решить, какой метод им больше подходит.

Расовые ограничения атрибутов

Эльфы: мин. 3 Пр, мин. 3 Уч
Краснолюды: макс. 2 Уч, макс. 3 Дв, мин. 3 Тел
Гномы: макс. 2 Сил, макс. 2 Дв
Низушки: макс. 2 Сил, макс. 2 Дв, мин. 3 Пр
Ведьмаки: мин. 3 Тел, мин. 3 Вос, мин. 2 Лов, мин. 2 Пр, мин. 2 Ин

Внимание: персонажи одной и той же ганзы могут быть созданы разными способами, хотя это может вызвать значительный дисбаланс.

Создание по системе пунктов

Этот метод дает игрокам больше контроля и возможностей. Благодаря этому у всех персонажей в ганзе будет одинаковый стартовый потенциал. Но если игроки создают своего первого персонажа, распределить пункты правильно бывает сложно.

Игроки, создающие своего персонажа, получают в общем 32-37 пунктов, которые они могут распределить между своими атрибутами. При этом они должны соблюдать определенные правила. В первую очередь, раса персонажа определяет минимальный и максимальный уровень определенных атрибутов (смотрите врезку "Расовые ограничения атрибутов"). Во-вторых, в любом случае при использовании способа создания по пунктам ни один из атрибутов или навыков НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ВЫШЕ, чем отлично (4). В-третьих, каждый уровень стоит определенное количество очков (смотрите врезку "Стоимость уровней атрибутов и навыков" ниже), и количество потраченных очков не может превышать общий их запас. Внимание: неиспользованные пункты сгорают.

Общее количество пунктов определяется Рассказчиком и одинаково для всех персонажей игроков конкретной саги. Это количество должно зависеть от типа саги: эпическая (тогда персонажи должны быть "сильнее", а значит, у них будет больше очков на старте), или, может быть, что-то мрачное, в стиле темного фэнтези (тогда персонажи должны быть "слабее", с меньшим количеством пунктов в своем распоряжении). Среднестатистический авантюрист должен быть создан путем распределения 35 пунктов.

Стоимость уровней атрибутов и навыков

Количество пунктов	Уровень
1	Плохо
2	Средне
3	Хорошо
4	Отлично
5	Легендарно

Чтобы развить атрибут или навык до более высокого уровня, требуется иметь также его более низкий уровень. Чтобы получить средний уровень, вам также нужно обладать плохим. То есть сначала вы должны купить плохой уровень за 1 пункт, затем средний за 2. Как вы сами можете посчитать, приобретение хорошего уровня будет стоить в сумме 6 пунктов, а отличного - 10. Если по какой-то причине Рассказчик позволит вам взять легендарный уровень, это будет стоить, соответственно, 15 пунктов.

Случайный способ создания

Этот метод способен быть гораздо более захватывающим, но игроки также могут разочароваться, если их броски не будут слишком удачными. Вы также должны помнить, что ганзу, созданную подобным

образом, сложнее сбалансировать. Тем не менее, мы рекомендуем этот способ новичкам.

Игроки бросают для каждого атрибута d6 - 2 (то есть, они вычитают 2 из результата). Поскольку ни один из атрибутов не может быть ниже 1, все "1" и "2" на кубиках станут "1" в атрибуте. Как видите, при этом способе атрибуты также не могут быть выше 4.

Рассказчик может предложить игрокам выбор: сначала девять раз бросить d6 - 2 и только потом закрепить каждый результат за определенным атрибутом.

Внимание: расовые ограничения атрибутов все еще применяются.

Опциональное правило: недостатки и преимущества

По желанию игроков или Рассказчика вы можете применить это правило при создании персонажа.

Игроки могут получить дополнительные пункты, чтобы "усилить" своих персонажей, обменяв их на недостатки героя. Мы предлагаем, чтобы за небольшие недостатки давался 1 пункт, а за существенные - 2, но здесь последнее слово остается за Рассказчиком. Мы крайне не советуем покупать атрибуты выше, чем **отлично** (4) при помощи пунктов, набранных таким образом.

Пример небольших недостатков: отсутствие двух пальцев, уродство, заикание, полнота или близорукость.

Примеры существенных недостатков: бесплодие, кастрация, увечье, мерзкая внешность, могучий враг, хроническое заболевание (сифилис, чахотка и т. д.), совершенное преступление.

Определение личности

Игроки должны определить личность своих персонажей, выбрав из троицы **чести**, **авантюризма** и **репутации** то, что является для них самым важным, менее важным и наименее важным. Первое будет иметь **отличный** уровень, второе - **хороший** и третье - **средний**.

Выбор навыков

Как мы уже знаем, персонажи характеризуются не только своими атрибутами, но и навыками. Следовательно, игроки также должны выбрать, а затем определить их уровень (конечно, если они захотят).

Каждый персонаж обладает неким количеством навыков на плохом уровне (и не только) - как и в реальной жизни, каждый может попытаться красться или драться без оружия. Есть также навыки, приобретенные в раннем детстве. Список таких способностей обитателей мира "Ведьмака" можно найти рядом, в специальной врезке. Однако есть много навыков, которые необходимо тренировать. В конце концов, не все ведь рождаются плотниками и не все сразу могут читать заклинания, верно?

Выбор навыков - итог

Сперва игрок должен записать все врожденные навыки, полученные в зависимости от выбранной расы - все они находятся на **плохом** уровне, если не указано иное. Затем игрок выбирает столько новых навыков, сколько равно троекратное значение Ин персонажа - они тоже имеют **плохой** уровень. После этого все набранные навыки можно повышать, тратя на это количество очков, равное (Ин + Во) x 3 +15.

Внимание: люди получают дополнительные 5 очков на распределение между врожденными навыками.

Количество навыков зависит от умственных способностей персонажа. Игрок может выбрать столько новых навыков, сколько равен Интеллект их персонажа, помноженный на три. Все они будут иметь **плохой** уровень.

После выбора всех навыков пора определить их окончательное значение. Каждый игрок получает количество очков, равное (Интеллект + Воля) x 3 + 15. Эти очки можно использовать для развития любых навыков, которые находятся хотя бы на **плохом** уровне, и, конечно, если сам этот уровень уже куплен. Стоимость приобретения каждого уровня указана во врезке "Стоимость уровней атрибутов и навыков" на стр. 44. Как и в случае атрибутов, неиспользованные очки сгорают.

Люди получают дополнительно 5 очков на распределение, но только между своими врожденными навыками.

Конечно, Рассказчики могут дать игрокам большее количество очков на навыки, наградив их за интересную предысторию или находчивость. На общее количество также может влиять темп запланированной саги, поэтому сила персонажей может быть отредактирована с учетом ее требований.

Внимание: эти очки также используются для покупки боевых маневров - смотрите книгу "Меч Предназначения", стр. 80.

Опциональное правило

Игроки могут отказаться от распределения очков по выбранным навыкам и вместо этого бросать d3 для каждого навыка, который они хотят развить. В этом случае они не могут повышать свои врожденные навыки.

Архетипы

Создание персонажа по первости может стать серьезной проблемой для многих игроков. Приобрести правильные навыки и принять решение о том, как именно распределить свои атрибуты - не самое простое дело. С этим могут возникнуть проблемы, особенно у начинающих игроков. Чтобы облегчить вам первые шаги в мире игры воображения, мы создали архетипы, то есть "прототипы" персонажей. Их предназначение в том, чтобы облегчить игрокам создание собственных персонажей - показать, какие атрибуты важны, а какие не заслуживают большого внимания; какие навыки следует выбрать сразу, а какие оставить на потом. Даже если архетипы "мужские", их без проблем можно "поменять" на женские, с небольшими отличиями в снаряжении.

Архетипы также могут использоваться по иным причинам. Если у вас нет времени или желания создавать персонажа, просто воспользуйтесь одним из нижеописанных шаблонов. Вы можете сделать то же самое, если ваш персонаж - чего мы, очевидно, никому не желаем - внезапно окажется в преисподней.

Внимание: все персонажи были созданы методом распределения 35 пунктов, но при этом не всегда использовалось все количество. После слова "навыки" указано количество дополнительных навыков и сумма очков, которые можно потратить на навыки с **плохим** уровнем. Рядом с каждым навыком написано его числовое значение.

Бард

Певец, трубадур, скальд. Красиво напевает, аранжирует баллады, заводит девушек (или парней) и живет жизнью плейбоя.

Раса

Человек

Атрибуты

Тел: 2 Дв: 2 Сил: 1 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 2 Ин: 3 Уч: 3 Во: 2

Навыки (9/35)

Безоружный бой* 1
Бой* 2
Выступление (игра на лютне) 3
Выступление (пение) 3
Грамотность (общий) 2
Знание (легенды) 2
Знание (поэзия) 2
Знание (регион)* 1
Искусство (поэзия) 3
Лазание* 1
Лицедейство 2
Метание* 1
Наблюдательность* 1
Общение 3
Скрытность* 1
Слух 1
Стойкость* 1
Уклонение* 1
Этикет 3
Языки (общий) 2

*Врожденные расовые навыки

Личность

Авантюризм (4), репутация (3), честь (2)

Предназначение

Богатство

Здоровье и его уровни

26 (7/14/20/26)

Снаряжение

Сапоги, бутыль с чернилами, несколько медяков, книги с балладами (для заметок осталось несколько страниц), лютня, перо, брюки, кинжал, камзол, сумка, набор путешественника.

Бой

Защита (дальняя/с оружием/безоружная): 1/3/2
Броня: нет
Оружие: кинжал d2 + 3

Магия

Защита (заклинания/молитвы/знаки): 1/1/1

Кто таков?

- Значит, вы говорите мне, прекрасная леди, что никогда не слышали о Лютиане? Да, да... Но попомните мои слова - вы будете слышать обо мне вновь и вновь. Так, может быть, вы когда-нибудь слышали о маэстро Лютике?

Даже о нем нет? А знаете ли вы историю любви несчастной графини Кармен? Его баллада. Это поистине печальная история, но и очень красивая, вы только послушайте...

- Могу ли я лгать? Но я всего лишь простой певец, который всем сердцем и голосом восхищается вами...

***

- Что это? Ты не закрыла ворота? Что?! Твой дядя?! И ты говоришь мне это только СЕЙЧАС? С таким спокойствием?! Прощай, любимая...

- Лютиан!!! Не через окно!

***

- Говорю тебе, Нивеллен, жизнь - дерьмо...

- Пустое, Лютиан. Спой что-нибудь, прежде чем мы добьем этот небольшой кувшин.

- Я сегодня не в настроении... А, к черту, я сыграю тебе старую эльфийскую балладу. Я помню, как два года назад сам маэстро Лютик в Цинтре...

- Лютиан, нет! Просто пой!

- Ладно, ладно. Так что помню...

Голос барда четко и живо разлетелся над поляной. Огонь уже немного утих, а Лютиан все еще наигрывал на лютне балладу о былой славе лесного народа...

Друид

Любитель природы, растений и животных. Лес - его дом, который он защищает всегда, везде и всеми возможными способами. Он получает поддержку дриад и других обитателей чащи.

Раса
Эльф

Атрибуты
Тел: 2 Дв: 3 Сил: 1 Вос: 3 Лов: 2 Пр: 3 Ин: 2 Уч: 3 Во: 2

Навыки (6/27)
Выживание (свой лес) 3
Выслеживание 2
Выступление (пение)* 1
Знание (животные) 2
Знание (растения и травы) 3
Искусство (резьба по дереву)* 2
Лечение 2
Молитвы 3
Наблюдательность* 2
Скрытность* 2
Слух* 2
Темновидение* 3
Уклонение * 1
Языки (Старшая Речь)* 2
*Врожденные расовые навыки

Личность
Честь (4), репутация (3), авантюризм (2)

Предназначение
Отмеренный срок жизни

Здоровье и его уровни
26 (7/14/20/26)

Снаряжение
Сапоги, длинный посох, мешочек с травами и кореньями, простая одежда, зеленая накидка эльфийской работы.

Бой
Защита (дальняя/с оружием/безоружная): 2/2/2
Доспехи: накидка 0
Оружие: посох d3 + 3

Магия
Защита (заклинания/молитвы/знаки): 1/4/1
Молитвы: Общая молитва, Исцеляющая молитва, Защитная молитва, Чума.
ОС: 14

Кто таков?

- Двигайся, парень! И на что ты уставился? Что я, монстр какой-то? Мои волосы все еще темные, я не ношу корону из омелы, и вообще слишком молод, чтобы быть друидом? Ну, бывают и такие, как я. Кто-то же должен защищать этот лес от таких как ты. Нет, не серпом. Видишь эту цепь? Вот это сейчас мой серп!

- На что ты уставился? Омелу можно резать даже перочинным ножом, а кроме того - я здесь, и ты вовсе не станешь ее резать!

- А посох? Ну, должен же я как-то защищать себя - потому что в последнее время вы стали довольно напористы. Поскольку дриады... да, да, демоны и ведьмы, как вы их называете - осели в Брокилоне. И вы теперь даже не знаете, что еще уничтожить в лесу! И не уважаете никакие святыни природы. Некоторые из вас даже пытались уже рубить дубы на священных полянах...

***

- Хватит этого нытья, веди меня к больным. В конце концов, я друид. О, матушка-природа, если так будет каждый раз, мне придется отрастить бороду, желательно длинную и седую, иначе ты меня не послушаешь, а когда увидишь какого-нибудь дряхлого старого бродягу, то сразу же наречешь его знающим...

***

- Здравствуйте, милсдари. Я, конечно же, представляю Круг. Каэд Дху, если быть точным, по ту сторону Яруги. И почему вы так холодно меня встречаете? Я только что прервал ваши варварские развлечения? Это поистине нильфгаардская чума и мука для животных - вся эта "коррида". Что говорите, ваше величество? Вы подвесите меня за уши? О, на вашем месте я бы не стал этого делать, правда не стал бы. Вы помните, что случилось не так давно при дворе Дрогогара? Все припасы в городе были съедены мышами... Кто бы мог знать, что мои молитвы окажутся настолько действенными. И все это лишь потому, что в реку, пересекающую наш лес, стали вываливать отходы. И кто от этого в итоге выиграл?

- Как я посмел угрожать вашему высочеству? Да как я мог? Я просто пришел к вам с просьбой от Круга, чтобы ваше величество перестало посылать лесорубов в наш лес, иначе на вас обрушится большое несчастье...

Жрец

Набожный человек, советник и духовный наставник. Он проповедует веру везде, где видит безбожие. И божества наделяют его разными силами.

Раса

Человек

Атрибуты

Тел: 2 Дв: 1 Сил: 2 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 1 Ин: 3 Уч: 3 Во: 3

Навыки (9/38)

Безоружный бой* 1
Бой* 2
Грамотность (общий) 3
Знание (история) 2
Знание (магия) 2
Знание (регион)* 1
Знание (теология) 3
Концентрация 3
Лазание* 1
Лечение 3
Метание* 1
Молитвы 4
Наблюдательность* 1
Речь 2
Скрытность* 1
Слух* 1
Стойкость* 1
Уклонение* 1
Эмпатия 1
Языки (общий)* 2

*Врожденные расовые навыки

Личность

Честь (4), репутация (3), авантюризм (2)

Предназначение

Власть

Здоровье и его уровни

26 (7/14/20/26)

Снаряжение

Сапоги, суконный дублет, бутыль с чернилами, булава, молитвенник, небольшая сумма денег, перо, аптечка, символ божества, набор путешественника.

Бой

Защита (дальняя/с оружием/безоружная): 1/3/2
Броня: нет
Оружие: булава d6 + 4

Магия

Защита (заклинания/молитвы/знаки): 2/6/2
Молитвы: Общая молитва, Исцеляющая молитва, Жертвенная молитва, Освящение, Обращение в веру.
ОС: 20

Кто таков?

- Так ты говоришь, Адсо, что теперь знаешь, в чем заключается служение Владыке нашему? Тогда перечитай снова историю Монастыря Образов... Нет, нет и еще раз нет! Честное слово, тебя ничему, что ли, не научили во время послушания? Во времена победоносного шествия истины нелюди не истреблялись! Им давался выбор: либо они примут истинную веру, либо умрут... Это несправедливо, против закона? Ты богохульствуешь, мой мальчик! Думаю, несколько ночей покаяния в часовне послужат тебе хорошим уроком. За это время ты, очевидно, поймешь, как правильно интерпретировать наше священное писание; и пусть Креве вдохновит тебя своим светом.

***

- Ты достиг зрелости, и твое обучение почти окончено. Скоро ты отбудешь, чтобы нести имя Креве и помогать нашему Владыке в великой войне. Сразу после окончания службы в этом храме ты отправишься в столицу и найдешь там брата Вихема. Он даст тебе охранную грамоту, и ты сможешь идти вперед, помогая отважным воинам и простым людям. Восхваляй имя Креве во всех местах, в которых окажешься. А когда кончится война (даже если для нас, слуг Громовержца Креве, она никогда не кончается), отправляйся в Монастырь Образов. Там ты расскажешь историю своих сражений братьям, искусным в живописи, так что все это будет сохранено на стенах скинии. Благодаря этому наши благочестивые смогут восхвалять имя и мощь Громовержца. Мощь Владыки, снискавшую заслуженную победу героям этой войны.

***

- Перестань богохульствовать, сын мой, прекрати свои речи. Я молю тебя, если ты не остановишься, весь твой язык покроется нарывами... прямо как у жестоко насмехающегося мага, которого я, благодаря милосердию Громовержца, проучил много-много лет назад...

- А что я только что сказал?

Торговец

Деловой человек, краснолюдский банкир, купец на бирже Новиграда. Он лучше всех знает, что делать, чтобы не прогадать, как заработать и сколько потребуется вложить.

Раса

Краснолюд

Атрибуты

Тел: 3 Дв: 2 Сил: 1 Вос: 2 Лов: 2 Пр: 1 Ин: 3 Уч: 2 Во: 4

Навыки (9/36)

Безоружный бой* 1
Бой* 2
Взяточничество 2
География 2
Горное дело* 1
Грамотность (общий) 3
Дипломатия 2
Наблюдательность 2
Обезвреживание ловушек* 1
Общение 2
Оценка* 1
Ремесло (ювелирное дело)* 1
Сбор информации 3
Стойкость* 1
Темновидение* 3
Торговля* 4
Уклонение 1
Этикет 2
Языки (общий) 2
Языки (краснолюдский)* 2
*Врожденные расовые навыки

Личность

Репутация (4), честь (3), авантюризм (2)

Предназначение

Богатство

Здоровье и его уровни

29 (8/15/22/29)

Снаряжение

Богатый кафтан, мошна, 3 долговых обязательства краснолюдского банка на d6 x 100 динаров каждое, слуга, тележка с припасами, некрасивая дочка.

Бой

Защита (дальняя/с оружием/безоружная): 1/3/2
Доспехи: кожаный кафтан, стеганый и украшенный 1
Оружие: короткий меч d3 + 2

Магия

Защита (заклинания/молитвы/знаки): 2/2/2

Кто таков?

- Я не спрашивал, каковы первоначальные затраты. Я спрашиваю, сколько нужно потратить, прежде чем можно начать получать с этого прибыль.

- Не спрашивайте меня, сколько вы способны на этом потерять, лучше спросите, сколько сможете заработать.

- А здесь вот и зарыт вампир. Вы знаете, что мне не нужна ни лесопилка, ни тем более шахта. И при этом вы не только хотите, чтобы я купил лес, который относится к Брокилону, но и втюхать мне в придачу к нему старую шахту. И мне интересно, что там в той шахте вылупилось такого, что вы так страстно хотите от нее избавиться? Не придется ли мне нанимать потом ведьмака? Вот тут меня и осенило, говорю... А что там было две сотни лет назад? Неужто вы забыли, что делают лесные ведьмы с теми, кто хоть одну ветку сломал в их лесу? И вы предлагаете мне подвергать опасности своих людей? Пятьдесят тысяч за этот лесной массив, без рудника, но с правом сплава бревен в Новиград - это мое последнее слово!

- Семьдесят и вы берете шахту!

- Пятьдесят, и вы найдете ведьмака, чтобы он ее очистил!

- Шестьдесят без условий!

- Пятьдесят: мое последнее слово!

- Ладно, пусть я на этом потеряю: пятьдесят пять тысяч, шахта, права на сплав, но без всякого ведьмака!

- По рукам! Вы только что продали этот участок. А теперь скажите, где мне найти ведьмака?

***

- Купец Ханденберг называет вас сопливым бабуином и велит, чтобы я передал, что его последнее слово - двадцать два и ни коппера больше.

- Знаменитый господин Зигельфорц дает двадцать четыре и ждет ответа.

- Что нам делать, Самсен? Ты приказал ждать до семикратной цены...

- Продавать! Продавать немедленно!

- Погоди, погоди... Так, посмотрим... было двадцать копперов за баррель... итоговая цена: двадцать динаров за баррель... раз... ладно... еще два... отсюда налог... комиссия... затем плата за хранение... и это в итоге дает нам около двадцати четырех тысяч за час. Неплохо! У тебя есть голова на плечах, Самсен. Только скажи, откуда ты узнал, что именно сегодня нужно было покупать со склада?

***

- Хорошо, милсдарь Истредд. Я думаю, мы сможем прийти к соглашению. Я предоставлю вам все ингредиенты, а вы заплатите наличными. Не то, чтобы я сомневался в векселях краснолюдов, но - ничего личного - я не очень доверяю гарантии Братства. Поймите, времена сейчас смутные, жизнь тем более... А металл есть металл...

Маг

Мыслитель и мудрец - в будущем. А пока что - обычный чародей, способный наложить несколько слабых и средних заклинаний. Впрочем, не стоит его недооценивать!

Раса

Человек

Атрибуты

Тел: 2 Дв: 1 Сил: 1 Вос: 2 Лов: 2 Пр: 2 Ин: 4 Уч: 2 Во: 3

Навыки (12/41)

Алхимия 3
Астрология 2
Безоружный бой* 1
Бой* 1
География 1
Грамотность (общий) 3
Знание (регион)* 1
Искусство (каллиграфия) 2
Концентрация 3
Лазание* 1
Магия 4
Метание* 1
Наблюдательность* 2
Поиск 1
Проницательность 2
Пытливость 2
Сбор информации 2
Скрытность* 1
Слух* 1
Стойкость* 1
Уклонение* 1
Экономика 2
Языки (общий)* 3

*Врожденные расовые навыки

Личность

Репутация (4), авантюризм (3), честь (2)

Предназначение

Сражение

Здоровье и его уровни

26 (7/14/20/26)

Снаряжение

Амулет, сапоги, бутыль с чернилами, пергамент, перо, разные ингредиенты, жезл (немагический), тубус для пергаментов, штаны, дублет.

Бой

Защита (дальняя/с оружием/безоружная): 1/2/2
Броня: нет
Оружие: нет

Магия

Защита (заклинания/молитвы/знаки): 6/2/2
Заклинания: Стрела, Гипноз, Сотворение пищи, Сон.
ОС: 18

Кто таков?

- Итак! Закрой книгу и повтори по памяти. Не так! Сколько раз мне нужно повторять: сосредоточься на том, что делаешь. Если ты соберешь Силу неправильно, то можешь пострадать и, что еще хуже, повредить лабораторию! Ну и болван! Так, сейчас уже лучше...

***

- Теперь налей в реторту менструальную кровь девственницы. А ты как думал? Все дело в цене. Само собой, достаточно было бы крови свиньи или яда гадюки. Но тогда бы каждый болван, который об этом знал, баловался бы магией и варил зелья. А нам не нужна конкуренция! И особенно - со стороны дилетантов. Да, и от ведьмаков тоже. Впрочем, от этих живодеров еще может быть своя польза...

***

- Имей достоинство, Периньон! Ты думаешь, почему мы исправили твой горб, не говоря уже о лице? Если предполагается, что люди обязаны уважать нас, то для этого мы должны выглядеть и ВЕСТИ себя достойно, понимаешь? Не гоняться за девками и не напиваться с хамами. И даже с аристократами. Если чего-то хочешь, то пользуешься Силой или приказываешь. И им лучше тебя послушать! Помни, что правитель управляет страной, но самим им правят его жена, маг и шпионы его противника. Конечно, ты тоже можешь стать таким, но тогда и магию изучать не требуется. Только не рассчитывай на снисхождение. И, ради богов, веди себя прилично!

***

- Периньон!!! Не смей больше бросаться Стрелами в Академии! Еще один такой трюк, и отправишься к ректору Герхарту на разговор, а ты знаешь, что это значит! Не пытайся меня зачаровать! Еще одна попытка - и ты пойдешь в тюрьму с полем антимагии! Меня не волнует твоя родословная! Это Бан Ард! Здесь правит магия, а не твой отец!

***

- Ну, видимо, за последние двенадцать лет ты хоть немного поумнел. И даже дошел до конца. Не у всех это получается. К тому же, давно кому-то не удавалось так впечатлить ректора во время экзамена. У тебя есть шанс получить себе удобную башню и работу в качестве резидента, может быть, даже где-то недалеко от столицы. Там им нравится, когда вокруг них, а главное, под их надзором находятся такие многообещающие люди, как ты. Все-таки не всем удается на пятом курсе реанимировать целиком кладбище и отправить его в бой! И если ты останешься без присмотра, то можешь "случайно" наделать дел. А Совет не любит ни проблемы, ни осложнения, ВООБЩЕ... Помни это, Периньон.

Воин

Сильный, храбрый и вооруженный. Опасен в боях, иногда даже устраивает их самостоятельно. Самое главное для него - победить оппонента. Важен успех, а не стиль.

Раса
Краснолюд

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 2 Сил: 4 Вос: 1 Лов: 2 Пр: 3 Ин: 1 Уч: 1 Во: 1

Навыки (3/21)
Безоружный бой* 2
Бой* 4
Горное дело* 1
Обезвреживание ловушек* 1
Оценка* 1
Ремесло (создание доспехов)* 1
Стойкость* 1
Стрельба 3
Тактика 1
Темновидение* 3
Торговля* 1
Уклонение 1
Языки (краснолюдский)* 1
Языки (общий)* 1
*Врожденные расовые навыки

Личность
Авантюризм (4), репутация (3), честь (2)

Предназначение
Герой

Здоровье и его уровни
29 (8/15/22/29)

Снаряжение
Сапоги, одеяло, кувшин с самогоном, шлем, кольчуга, арбалет, веревка, рюкзак, непромокаемая накидка, факелы, провиант на неделю, гамбезон, штаны, щит, топор, набор путешественника.

Бой
Защита (дальняя/с оружием/безоружная): 3/6/5
Броня: гамбезон 1, кольчуга 2, шлем 3, щит 2
Оружие: легкий арбалет 3d6, одноручный боевой топор d6 + 8

Магия
Защита (заклинания/молитвы/знаки): 1/1/1

Боевые маневры
Финт, балестра, ответный удар
ОС: 18

Кто таков?

- Приветствую... Золтан? Парни?

- Кого там черти принесли?

- Брррендан! Брррендан! Курррва мать! Курррва мать!

- Захлопни клюв, а то я тебе хвост вырву! Брендан? Спокойно, парни, это мой старый друг... Я был уверен, что тебя зарубили под Хаттенбургом!

- Я вижу, птичка все еще при тебе, Золтан. Как дела?

- Тебе как ответить? Словами или песней? В последнем случае тебе придется разбудить Лютиана. Чертов халявщик знает довольно мало песен. Что ты тут делаешь без своего отряда?

- Под Хаттенбургом мой отряд полег... Благодаря этому идиоту Наргашу. Кто вообще отправляет пикинеров на взятие стен? И без каких-либо осадных машин?! Проклятый дурак потерял солдат в мгновение ока! С той осады у меня остался самый большой сувенир, который я когда-либо получал в жизни: вся спина обожжена кипящим маслом. Ублюдки. Оно затекло под пластины так основательно, что я до сих пор могу носить только легкие туники, а повязки все еще меняю. И я, наверное, больше никогда не выйду на поле. Может, осяду где-нибудь, научусь торговать или вступлю в городскую стражу.

- Паршивая работа для наемника.

- Может и паршивая, но это та работа, на которой живот растет, а краснолюд даже не устает. Эх, скверные времена настали, Золтан, скверные... Чтобы краснолюд не мог заработать себе на жизнь своим трудом!? И ты не ответил мне, что ты делаешь в этих говнах.

- Так ты не слышал? На дракона идем. Прям, когда князь объявил эту, как ее там? Экзепр... экстра... экспедицию - мы тут же кучей отправились к Яру, потому что даже если они одолеют рептилию, всегда что-то из клада останется в пещере. А не лучше ли тебе будет сидеть на жопе ровно и полировать брусчатку в Новиграде, залечивая раны? Ты путешествуешь один по тракту?

- Ты, Золтан, видимо, давно не был в Вольном Граде. Теперь они там переписывают всех нелюдей, требуют грамоты, лицензии, налоги с доходов... Кому там нужны услуги охраны? Тем более - от нелюдя?! Если ты нанимаешь нелюдя, то за это приходится платить дополнительный налог в городскую казну. И дела там идут плохо. Даже Вимме Вивальди еле дышит. Если так пойдет и дальше, то Свободные и Истинные Горожане его выжмут.

***

- Берегись!!! - стрела прошла всего в дюйме от головы Брендана. Один из краснолюдов пнул бревна. Они собрались в круг, сверкая лезвиями своих топоров, ожидая нападения невидимого врага. Брендан перебросил глефу в другую руку, стоя наготове. Еще одна стрела пролетела мимо него всего на полдюйма.

- Я полагаю, ты рассказал нам не все и не обо всем, - прошипел Золтан в сторону Брендана.

Они ринулись к кустам, окружающим поляну. Фельдмаршал Дуб громко кричал с верхушки дуба.

Вор

Таится, крадется, подрезает кошельки, проникает в дома, обезвреживает ловушки... Он как кот - его никто не видит и не слышит, но он все видел и все знает.

Раса
Низушек

Атрибуты
Тел: 2 Дв: 2 Сил: 1 Вос: 3 Лов: 3 Пр: 3 Ин: 3 Уч: 1 Во: 2

Навыки (9/30)
Акробатика* 2
Бой* 1
Взлом 2
Гибкость* 1
Карманные кражи 3
Криминальные связи 2
Лицедейство 1
Метание* 2
Наблюдательность* 2
Обезвреживание ловушек 3
Оценка 1
Поиск 3
Сбор информации 1
Скрытность* 3
Слух* 2
Уклонение* 1
Чтение по губам 2
Языки (общий)* 2
*Врожденные расовые навыки

Личность
Авантюризм (4), репутация (3), честь (2)

Предназначение
Бесчестие

Здоровье и его уровни
26 (7/14/20/26)

Снаряжение
Бесшумная обувь, темная одежда для дела, веревка с крючком, праща, провизия на неделю, гамбезон, повседневная одежда (брюки, сапоги, рубашка, накидка), кинжал, отмычки.

Бой
Защита (дальняя/с оружием/безоружная): 2/3/2
Броня: кожаная броня 1
Оружие: кинжал d2 + 3, праща d3 + 1

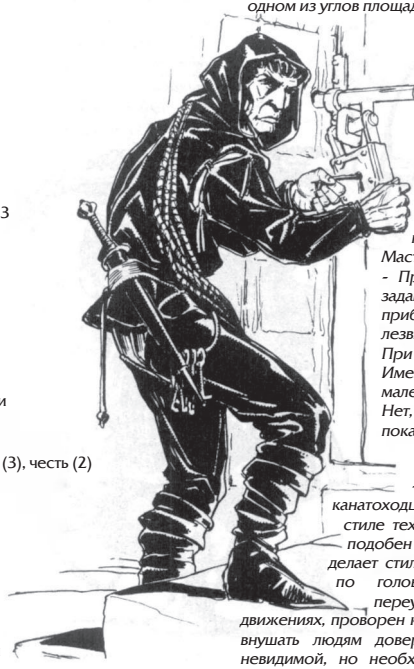
Магия
Защита (заклинания/молитвы/знаки): 1/1/1

Кто таков?

- То есть ты хочешь обучиться нашему ремеслу? Хорошо, хорошо, посмотрим. Я могу взять тебя в ученики, но имей в виду: одно неверное движение, и ты закончишь так же, как эта маленькая креветка, Рыжий Хьюго с Рыбного рынка. Я не собираюсь рисковать собой ради тебя. Ты начнешь обучение завтра на Площади Чудес.

***

Они вошли в разрушенный многоэтажный дом и прошли по лестнице. Вышли во двор. Вместо узкого колодца с высокими стенами они оказались на большой площади, объединяющей целый квартал ветхих домов. В одном из углов площади ютились калеки, которые после целого дня работы разминали конечности. Распрямляя изувеченные ноги и руки, эти люди удивительно хорошо двигались и без костылей - настоящая Площадь Чудес. Рядом шлюхи спорили о своей дневной зарплате. Также тут находилось несколько лавочек, наполненных покупателями. Мастер указал на небольшое собрание.



- Пришло время для твоего первого задания. А теперь иди! Ты должен приблизится, слиться с толпой, достать лезвие, и кошелек будет в твоих руках. При этом нельзя издать ни звука. Именно поэтому все носят эти маленькие колокольчики. И еще раз! Нет, дорогуша, ты будешь стараться, пока не добьешься успеха.

***

- Просто ощути это! Быть хорошим канатоходцем - тоже искусство! Нет, не в стиле тех цирковых трюков. Хороший вор подобен художнику: все, что он делает, он делает стильно! Ты не хулиган, который бьет по голове какого-нибудь бедолагу в переулке. Ты должен быть гибок в движениях, проворен как кот и очарователен. Ты должен внушать людям доверие, будучи при этом тенью - невидимой, но необходимой для всех, кто способен оплатить твои услуги.
- Что? Да прямо, как ведьмаки. Ну, может не совсем так...

***

- А... Рад видеть вас, господин Берегост - особенно потому, что у меня сегодня для вас кое-что особенное. Великолепная шуба прямиком с севера. Но, конечно... преклоняюсь перед вами... само собой... разумеется... Мое почтение, благородный лорд.
- Уфф, наконец-то он ушел. Ну и шут! А что вы думаете, хозяин, о моем "купце с севера"?

***

- Ну не говорил ли я, что такой вот нанятый ребенок просто чудесен, если дело касается отвлечения внимания?
- Может ты и прав, Хэмфаст. А может быть, ты только что сдал экзамен гильдии. Теперь ты настоящий вор. Но перед этим тебе придется выполнить для меня еще один "заказ"...

Пример создания персонажа

Андрей, долгое время увлекающийся Геральтом, очень сильно хочет сыграть ведьмака. К несчастью для него, Рассказчик решил, что он предпочел бы не иметь в ганзе персонажа, основанного на образе Белого Волка. Тогда Андрей решил сыграть бардом, так как Лютик был его вторым самым любимым персонажем из ведмачьей саги. Он даже назвал своего персонажа Лютианом, чтобы отдать дань уважения знаменитому трубадуру. Не желая усложнять, он решает сыграть молодого (20-летнего) человека, который только что покинул уютный и дружелюбный дом среднего класса, чтобы прославиться и повидать мир. Андрей решил, что Лютиан должен быть красивым парнем, но немного худощавым для своего роста. Он также наделил его светлыми волосами (завязанными в хвост или косу), голубыми глазами и очаровательной улыбкой. Одеждой ему послужит простой, некогда яркий, а ныне уже слегка выцветший костюм. Размышляя о желаниях своего персонажа, Андрей пришел к выводу, что Лютиан наверняка хотел бы повстречать Лютика и, конечно же, быть таким же талантливым. Таким образом, персонаж Андрея ценит славные развлечения, красивых женщин, любовные похождения и хорошее вино, и, конечно же, он любит музыку. С другой стороны, он ненавидит любую грубость, особенно по отношению к женщинам. Именно по этой причине у него есть враги в виде местных громил, которые известны своими непристойными приставаниями к женщинам. Конфликт с этими хамами вынудил Лютиана поспешно бежать из города в поисках хорошего вина, женщин и музыки.

Рассказчик разрешил создать персонажей посильнее и выдал игрокам по 37 пунктов, которые использовал Андрей. Создав предысторию для своего персонажа, он понял, что это должен быть скорее мыслитель, чем деятель. Таким образом, он решил потратить большую часть очков на атрибуты разума. Самой важной он выбрал Учтивость - он потратил 10 очков, чтобы сделать ее уровень **отличным**. Воля и Интеллект были развиты одинаково, оба на **хорошем** уровне, что в сумме стоило 12 пунктов. Таким образом, в запасе осталось еще 15 (37 - 22) очков на остальные атрибуты. Андрей решил, что Лютиан должен быть обладать неплохими Ловкостью (в конце концов, это влияет на его игру на инструментах) и Восприятием (для лучшего музыкального слуха) - то есть оба этих атрибута стали **средними**, что стоило 6 пунктов. Осталось 9 (15 - 6) очков и 4 атрибута. Андрей решил, что и Движение, и Сила менее важны для него, поэтому у Лютиана они будут **плохими** - что стоило ему 2 очка - а оставшиеся 7 очков были потрачены на Телосложение (чтобы Лютиан не погиб слишком быстро) и Проворство (чтобы успешнее сбегать через окна в случае, если муж вернется раньше), что сделало эти атрибуты **средними**. Оставшийся 1 пункт сгорел.

Теперь время определить личность. Конечно же, развлечения и оригинальность наиболее важны для Лютиана, поэтому **авантюризм** у него самый важный (**отличный** уровень), затем идет **репутация** (**хороший**), и **честь** остается наименее важной (**средний** уровень).

После личности идут навыки. У Лютиана Интеллект равен 3, так что он может выучить 9 новых навыков, кроме тех 11, которые он получил за свою расу, и вот они: языки (общий) 2, слух, метание, скрытность, наблюдательность, уклонение, бой, безоружный бой, знание (родной регион), стойкость, лазание. Андрей решил выбрать грамотность (общий) (как-то же ему придется записывать баллады), этикет (неплохо бы знать, как себя вести), языки (Старшая Речь) (чтобы уметь петь эльфийские баллады), речь (чтобы воодушевлять толпу как-то помимо баллад), общение (чтобы укладывать в постель недотрог), искусство (поэзия) (первые шаги, но нужно же с чего-то начинать), знание (баллады и песни) (немного теории не помешает никому), выступление (пение) и выступление (игра на лютне) (по понятным причинам). С грустью он был вынужден отказаться от стойкости, которая позволила бы ему дольше исполнять некоторые очень важные взаимодействия между мужчиной и женщиной.

На эти 20 навыков (19 на **плохом** уровне и язык (общий) на **среднем** уровне) Андрей получил 33 очка - он суммирует Интеллект и Волю (оба хорошего уровня, поэтому 3 + 3 = 6), и результат умножается на 3 (что дает нам 18), к этому прибавляется 15. Как мы помним, общее количество очков рассчитывается по формуле (In + Wi) x 3 + 15. Таким образом, Лютиан получил 33 очка плюс 5 дополнительных на врожденные навыки, поскольку персонаж Андрея человек.

Игрок сначала решил распределить очки на врожденные навыки. Андрей пришел к выводу, что Лютиан должен знать общий язык как минимум **хорошо** (3 очка - цена повышения от **среднего** до **хорошего**) и быть **средним** наблюдателем (2 - от **плохого** до **среднего**). Остальные очки он распределяет следующим образом: выступление (пение) увеличивается до **отличного**, что стоит 9 очков (лучше быть по-настоящему хорошим в чем-то); выступление (игра на лютне) - **хорошо**, 5 очков; общение - **хорошо**, 5 очков; этикет - **средне**, 2 очка; грамотность (общий) - **средне**, 2 очка; языки (Старшая Речь) - **средне**, 2 очка; искусство (поэзия) - **средне**, 2 очка. Всего он потратил 9 + 5 + 5 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 29 очков. Оставшиеся 4 были вложены в два важных боевых навыка, которые всегда могут пригодиться: бой и уклонение, которые достигли **среднего** уровня.

Андрею остается рассчитать второстепенные параметры, закупить снаряжение (гамбезон, суконный дублет, штаны, накидку, шляпу, набор путешественника, кинжал, лютню, несколько листов пергамента, перо, бутыль чернил) и заполнить остальную часть листа персонажа (в том числе указать модификаторы физической и магической защиты).

О Предназначении Лютиана Рассказчик умолчал...

Очки опыта

- О да, я тренируюсь часто. Каждую свободную минуту. Мне нельзя терять навык. Сюда (...) я тоже пришел, чтобы размяться, изгнать из мускулов мерзкое, вредное онемение, которое на меня нападает, текущий по моим жилам холод.

"Глас рассудка IV"

Персонажи **"Ведьмака"** пройдут через множество сложных испытаний, переживут многочисленные печали и еще большие радости. Они также заработают много наград - денег, славы и материальных сокровищ. Но наиболее ценными будут их знания, которые невозможно утратить. Накопление и использование этих знаний отражается в очках опыта. Чем больше их заработают персонажи, тем сильнее и универсальнее они станут. О присуждении очков опыта (кратко: ОП) Рассказчики могут узнать из книги "Глас рассудка" (стр. 148), но как их использовать - это выбор игроков. И у них есть два основных способа сделать это - повышая атрибуты или уровни навыков.

Повышение навыков

Для повышения уровня навыка необходимо сперва набрать достаточное количество ОП, сверяясь с врезкой "Стоимость навыков и атрибутов в очках опыта". Персонажи должны тратить опыт на каждый повышаемый уровень. Поэтому, если они повышают свой уровень со **среднего** до **отличного**, они также сперва должны оплатить его повышение до **хорошего**.

Помимо этого, персонаж должен быть здоровым, отдохнувшим и иметь достаточно времени для тренировки данного навыка. Самым сложным и трудоемким является получение **плохого** уровня, так как персонажу для этого нужен учитель или книга, дающая необходимые знания. Сколько времени займет весь процесс, зависит от Рассказчика. Как и то, конечно же, сможет ли персонаж вообще найти подходящего наставника.

Также помните, что персонажи не способны повышать навыки, которые они не применяли. Если на протяжении всей истории пытливость не использовалась ни разу, Рассказчик должен запретить ее повышать.

Внимание: частичная трата опыта не допускается. Сначала нужно набрать не менее необходимого количества ОП, а потом повышать навык.

Повышение атрибутов

В этом случае вы также должны сначала набрать достаточное количество очков опыта, чтобы купить все необходимые уровни. Но сперва вам необходимо подумать, почему ваши персонажи могут увеличить какой-то из своих атрибутов. Если они, например, тренировали свою Силу последние пару месяцев, пытаясь гнуть и ломать подковы? Или, может быть, оттачивали Волю, сопротивляясь различным позывам и искушениям? Конечно, это всего лишь глупые отговорки, и игроки должны представить более разумные причины для повышения любого из своих атрибутов.

В отличие от навыков, вы не можете в этом случае "перепрыгивать" уровни, а именно повышать атрибут сразу на два и более уровня. Другими словами, чтобы поднять **плохой** атрибут до **отличного** уровня, нужно сначала с разрешения Рассказчика повысить его до **среднего**. Только через некоторое время после этого игрок может снова попытаться повысить атрибут, на этот раз до **хорошего** уровня. А это уже всего в паре шагах от **отличного**.

Внимание: частичная трата опыта не допускается. Сначала нужно набрать не менее необходимого количества ОП, а потом повышать навык.

Стоимость навыков и атрибутов в очках опыта

ОП*	Уровень
10/-	Плохо
20/100	Средне
30/150	Хорошо
40/200	Отлично
50/250	Легендарно

*Навык/атрибут

Как и во время создания персонажа, чтобы приобрести более высокий уровень, вы должны сперва овладеть более низким. Так что, чтобы повысить характеристику до **средней**, вам необходимо владеть ей на **плохом** уровне. Чтобы поднять до **плохого**, вы тратите 10 пунктов, а затем еще 20, чтобы повысить до **среднего**. Прямое повышение до **хорошего** уровня обойдется в 60 очков, до **отличного** - в 100 и до **легендарного** - в 150. В случае атрибутов правила аналогичны, но стоимость будет в 5 раз выше.

Пример

*Наемник Сварте Функерхил **плох** в бою, но он решает быстро это исправить. Во время своей последней экспедиции он заработал целых 30 очков опыта, так что теперь ему хватает, чтобы изменить уровень упомянутого навыка. Поскольку у него было время помахать своим "дрыном", Рассказчик разрешает ему повысить уровень навыка. Игрок тратит 20 очков, и его уровень боя теперь **средний**. Чтобы истратить оставшиеся 10 очков, Сварте приходится немного подождать. К счастью, еще одно приключение принесло много опыта, что увеличило общее количество ОП Сварте на 20 - всего стало 30. Благодаря этому игрок может довести бой своего персонажа до **хорошего** уровня.*

1. Общие сведения о персонаже игрока - имя, возраст, раса (см. стр. 41 и 202), цвет глаз и волос, рост, вес и пол.

2. Значение атрибутов тела (см. стр. 15) и связанных с ними навыков (описание навыков начинается на странице 19).

3. Значение атрибутов духа (см. стр. 16) и связанных с ними навыков (описание навыков начинается на странице 19).

4. Три разветвленных навыка, разделяющихся на разные области, связанные с разными атрибутами: ремесло (см. стр. 31), искусство (стр. 34) и выступление (стр. 38).

5. Личность или некоторые черты характера персонажа (см. страницы 18 и 45).

6. Предназначение, влияющее на судьбу персонажа (см. стр. 40).

7. Преимущества и недостатки - как физические, так и и ментальные - которыми может обладать персонаж (см. стр. 45).

8. Место для эскиза внешнего вида персонажа или заметок.

9. Опыт, то есть количество очков опыта, полученных персонажем во время его приключений (см. стр. 59).

Wiedźmin

Игрок: _____ (1)
Имя: _____
Раса: _____
Рост: _____ Вес: _____ Пол: _____
Волосы: _____ Глаза: _____ Возраст: _____

Атрибуты тела (2)

Телосложение [ ]
Плавание [ ]
Стойкость [ ]

Движение [ ]

Сила [ ]
Горное дело [ ]

Восприятие [ ]
Чтение по губам [ ]

Эмпатия [ ]
Слух [ ]
Охота [ ]
Поиск [ ]
Метание [ ]
Наблюдательность [ ]
Стрельба [ ]
Пытки [ ]
Выслеживание [ ]
Уклонение [ ]
Темновидение [ ]

Ловкость [ ]
Лицедейство [ ]
Фальсификация [ ]
Молитвы [ ]
Магия [ ]
Карманные кражи [ ]
Обезвреживание ловушек [ ]
Бой [ ]
Безоружный бой [ ]
Взлом [ ]

Ведьмачьи знаки [ ]

Проворство [ ]
Акробатика [ ]
Гибкость [ ]
Верховая езда [ ]
Вождение [ ]
Рыбалка [ ]
Скрытность [ ]
Лазание [ ]

Атрибуты разума (3)

Интеллект [ ]
Алхимия [ ]
Астрология [ ]
Криминал. связи [ ]
Грамотность [ ]
Экономика [ ]
География [ ]
Азартные игры [ ]
Языки [ ]

Молитвы [ ]
Магия [ ]
Выживание [ ]
Оценка [ ]
Тактика [ ]
Лечение [ ]
Знания [ ]

Сбор информации [ ]
Мореплавание [ ]
Ведьмачьи знаки [ ]

Учтивость [ ]
Командование [ ]
Дипломатия [ ]
Этикет [ ]
Общение [ ]

Речь [ ]
Запугивание [ ]

Воля [ ]
Пытливость [ ]
Концентрация [ ]
Торговля [ ]
Взяточничество [ ]
Проницательность [ ]
Шельмовство [ ]
Хладнокровие [ ]

(4)

Ремесло
_____ [ ]
_____ [ ]

Искусство
_____ [ ]
_____ [ ]

Выступление
_____ [ ]
_____ [ ]

Личность: (5) Честь _____ [ ] Авантюризм [ ] Репутация ____ [ ]

Предыстория: _____

Предназначение: _____ (6)

Преимущества и недостатки: (7) _____

(8)

10. Экипировка персонажа (см. стр. 74) и броня, которую он носит (см. стр. 77).

11. Известные герою боевые маневры (см. стр. 82).

12. Заклинания, молитвы или знаки, которые он может использовать (см. стр. 85).

13. Очки Силы и Очки Боя, которые позволяют творить заклинания, молитвы или знаки (см. стр. 85) или выполнять сложные боевые маневры (см. стр. 82), в зависимости от ситуации.

14. Вторичные параметры, которые определяют скорость передвижения и грузоподъемность вашего персонажа (см. стр. 16).

15. Здоровье, его уровни и раны персонажа (см. страницы 17 и 70).

16. Значения защиты персонажа, то есть его способность избегать вражеских атак (см. стр. 68) и сопротивляться магическим силам (см. стр. 85), а также значение соответствующих модификаторов (см. стр. 16).

17. Список снаряжения персонажа (см. стр. 226).

18. Рисунок помогает определить место попадания, повреждения, полученные данной частью тела, и значение брони на конкретном месте.

9

ОЧКИ ОПЫТА Осталось ____ [ ] Потрачено ____ [ ]

ЭКИПИРОВКА

Броня	Ур. навыка	Урон	Дистанция (Б/С/Д)
			[/ /]
			[/ /]
			[/ /]
			[/ /]

10

Доспех ____

МАНЕВРЫ

Маневр	ОБ	Защита	Эффект

11

МАГИЯ

Название	ОС	МС	Стихия	Время	Компоненты	Защита	Эффект

12

Снаряжение

17

Очки Силы 13 [ ] Очки Боя ____ [ ]

Темп марша (км) ____ Переносимый вес (кг) ____

14

Темп боя (м) ____ Предельная нагрузка (кг) ____

Здоровье и его уровни: 15 Урон [ ]

здоров	ранен	покалечен	при смерти
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

Защита:

16

физический		магический	
модификатор	[ ]	модификатор	[ ]
Расстояние	[ ]	Заклинания	[ ]
Броня	[ ]	Молитвы	[ ]
Исходный	[ ]	Знаки	[ ]

18

2: Голова
Броня
Урон

Щит

9-10: Правая рука
Броня
Урон

4-5: Левая рука
Броня
Урон

6-8: Корпус
Броня
Урон

12*

3: Левая нога
Броня
Урон

11: Правая нога
Броня
Урон

*Критическое попадание

Иные способы траты очков опыта

Повышение уровней атрибутов и навыков - не единственная возможность потратить очки опыта. Игроки могут решить использовать их для изучения новых боевых маневров (см. книгу "Меч Предназначения", стр. 80), заклинаний и молитв (см. книгу "Нечто большее", стр. 96 и 110). Такое использование ОП также требует времени. Подробнее о боевых маневрах, заклинаниях и молитвах можно прочитать в соответствующих книгах.

Подсчет очков опыта

Весь запас ОП следует разделить на две части - оставшиеся и потраченные очки. В первую часть следует записывать очки сразу после того, как Рассказчик присуждает их персонажам. Если у персонажа есть текущие неиспользованные ОП, то добавьте их к оставшимся очкам. В момент, когда игрок тратит очки, количество оставшихся ОП должно быть уменьшено на это значение, а количество потраченных очков должно быть увеличено на это число.

Пример

У Сварте есть 10 ОП в запасе оставшихся и 60 - в потраченных. В конце истории Рассказчик награждает его дополнительно 30 очками. Таким образом, игрок обновляет первое количество, которое теперь становится равно 40. Спустя некоторое время игрок решает потратить 20 из них на повышение одного из своих навыков. Следовательно, его оставшиеся ОП будут равны (40 - 20 = 20, а его потраченные ОП будут равны 60 + 20 = 80.

ПРЕДЕЛ ВОЗМОЖНОГО

КНИГА ПРАВИЛ

- Все - игра! Игра со случаем, забавы с судьбой! Но это чертовски опасная игра (...)
"Нечто большее"

В этом разделе представлен свод правил, который во многих случаях облегчит жизнь всем участникам игры. Эти правила могут быть источником радости и веселья. Но помните, что это ЛИШЬ правила, а не ПРАВИЛА. Они предназначены для ситуаций, когда здравый смысл не помогает или когда ни у кого нет решения какой-то проблемы. Эти правила должны служить игрокам, а не усложнять их игру или подавлять. Ни при каких обстоятельствах они не могут стать единственным пределом возможного.

"Ведьмак" - игра воображения - здесь нет строгих правил, как в шахматах, маджонге или футболе. В этой игре чем меньше вещей ограничивает игроков, тем больше они получают удовольствия. Конечно, в разумных пределах. Даже в игровом мире логика все еще действует. И персонажи связаны законами природы.

В **"Ведьмаке"** тоже есть определенные правила, позволяющие разрешать конфликтные ситуации. Список этих правил следует использовать и расширять, но никогда не позволяйте им взять на себя полный контроль. Поэтому не относитесь слишком серьезно ко всем цифрам и проверкам. Вы не обязаны применять их постоянно, более того - не должны! И помните - это всего лишь игра.

Правила, которые нельзя изменить

1) Правила нужны для облегчения и оживления игры. Поэтому их можно свободно регулировать и подгонять.
2) В любой спорной ситуации слово Рассказчика является решающим.
3) Здравый смысл — главное правило.

Время в игре

В игровом мире мы делим время не только на минуты, часы, дни, недели или годы. Здесь важнее всего ходы и раунды.

- ХОД - это период времени около 10 секунд, в течение которого персонаж может совершить одно действие (ударить мечом, произнести заклинание, использовать навык, сказать что-то).
- РАУНД - это период времени около минуты или шесть раундов. Во время него персонаж способен привлечь Силу для колдовства.

Действия

В течение своего хода каждый персонаж, существо и фоновый персонаж могут совершить одно действие. Это действие может подразумевать атаку, вставание, произнесение заклинания, использование силы артефакта, выпивание эликсира, складывание знака или использование определенных навыков. Упомянутое действие совершается персонажем мгновенно, когда наступает время его хода, определяемое инициативой

(см. "Инициатива", стр. 68). И в этот же момент применяются эффекты от действия. Произнесение короткого предложения, перемещение на количество метров, определяемое темпом боя (см. "Вторичные параметры", стр. 17), доставание или бросание оружия называются простыми действиями и не требуют траты основного действия для исполнения. Также два знака (Аард и Гелиотроп, стр. 121 и 122) и одно из заклинаний (Зеркальный эффект, стр. 101) не требуют траты действия. Персонаж волен использовать их после

Навыки, не требующие действия

Запугивание (Уч)*
Лазание (Пр)*
Хладнокровие (Во)*
Уклонение (Вос)**
Эмпатия (Вос)
Пытливость (Во)*
Знание (Ин)*
Слух (Вос)*
Верховая езда (Пр)***
Проницательность (Во)*
Наблюдательность (Вос)*
Стойкость (Тел)*

* Когда эти навыки используются без траты действия, сложность проверки увеличивается на 1.

** Уклонение не требует траты действия, только если оно по крайней мере **хорошее** (3) или выше.

*** В некоторых случаях - например, при более сложных маневрах - для использования верховой езды потребуется целое действие.

(или до) выполнения любых других действий.

Внимание: использование некоторых навыков также является простым действием. Их список можно найти во врезке "Навыки, не требующие действия".

Проверки и броски кубиков

- Это не сказка, это жизнь. Паршивая, скверная, тяжелая, не прощающая ошибок, обид, не знающая жалости, разочарований и несчастий, не щадящая никого, ни ведьмаков, ни королев. И потому, Геральт из Ривии, ты будешь отгадывать только один раз.

"Нечто большее"

Наверняка во время игры могут возникать ситуации, когда, просто руководствуясь здравым смыслом, будет невозможно понять, будет ли данное действие успешным. Логика в этом случае не поможет, так же как и отыгрыш или использование описаний. Также возможны ситуации, когда на действия игроков будет влиять слепой случай, Госпожа Фортуна или удача: один из классических примеров - бой, во время которого везение при ударе может быть столь же значимо, как и утомительные тренировки.

Именно в таких случаях следует прибегать к броскам кубиков, так называемым проверкам. Всегда помните, что лучше не слишком усердствовать с проверками или же, наоборот, полностью их избегать. Гораздо приятнее отыграть всю ситуацию целиком, чем просто свести все к броску или двум. Однако могут произойти ситуации, когда кубики доставят всем массу удовольствия, а наша игра именно про доставление удовольствия!

Механика **"Ведьмака"** основана на стандартных кубиках (известных также как "шестерки"), для удобства обозначенных как d6. Иногда, когда нужно меньшее значение, мы используем вымышленный трехгранный кубик (d3) - бросаем обычный кубик, и результат делится на два с округлением в большую сторону. Аналогично d2 подразумевает значение из интервала 1-2 (где "1", "2" и "3" равны 1, а "4", "5" и "6" - 2). Обозначение 3d6 означает, что мы бросаем три шестерки, и нас интересуют выпавшие значения. Обозначение 2d3 означает, что мы бросаем два вымышленных трехгранных кубика. А обозначение d6-2 означает, что мы вычитаем два из конечного результата. Довольно просто, не так ли?

Внимание: в игре **"Ведьмак"** есть два вида проверок. Первая из них - проверка навыков или атрибутов. В ее случае мы совершаем бросок количества кубиков, равного значению атрибута, и результат каждого кубика НЕЗАВИСИМ - смотрите далее "Проверки" и "Успехи". Когда при броске 2d6 мы получаем "2" и "6", мы читаем результат как "2" и "6". Проверки второго вида совершаются во всех оставшихся случаях (например, это броски на урон - см. "Нанесение урона", книга "Меч Предназначения", стр. 72; или броски на вытягивание магической Силы - см. "Вытягивание Силы" в книге "Нечто большее", стр. 88). В их случае результат СУММИРУЕТСЯ; когда при броске 2d6 выпадает "2" и "6", мы считаем это как 8.

Кубики Предназначения

Один из кубиков, используемых для проверки навыков и атрибутов, следует выделить. Мы называем такие отличающиеся кубы Кубиками Предназначения, и они решают, случится ли выдающийся успех (когда выпадает "6") или выдающаяся неудача (когда выпадает "1") - см. стр. 63.

Таким образом, когда мы совершаем проверки, один из кубиков должен быть выделен как Кубик Предназначения.

Проверки

Мы совершаем проверки со стольким количеством кубиков, каково ЧИСЛОВОЕ ЗНАЧЕНИЕ КОНКРЕТНОГО АТРИБУТА. Когда у нас **хороший** Интеллект, мы бросаем 3d6. Не забудьте обозначить один из этих трех кубиков как Кубик Предназначения. Если мы бросаем только один кубик (при **плохом** значении), это должен быть Кубик Предназначения.

Успехи

Судьба может привести к тому, что иногда мы преуспеваем, а иногда терпим неудачу. То же самое относится и к игре **"Ведьмак"**. Мы получаем УСПЕХ, когда на кубике выпадает "4", "5", либо "6". Когда там "1", "2" или "3", наш бросок заканчивается ПРОВАЛОМ.

Значение сложности

Успех - это всего лишь один шаг к успешности проверки, которая зависит от БАЗОВОЙ СЛОЖНОСТИ - минимального количества успехов, необходимых для прохождения проверки. Итак, если мы совершаем проверку **хорошего** Интеллекта со сложностью 2, мы делаем бросок 3d6, и минимум на двух из трех кубиков выпавшее значение должно быть "4", "5" или "6".

Базовая сложность зависит от действия, которое мы хотим выполнить. Обычно ее назначает Рассказчик, и игроки могут лишь модифицировать ее. Средняя базовая сложность проверки - 4.

Сложность проверок

Действие	СП
Для детей	1
Рутинная	2
Легкая	3
Средняя	4
Серьезная	5
Очень сложная	6
Для героев	7

Внимание: обычно базовую сложность называют сложностью проверки или даже просто сложностью.

Проверки атрибутов и проверки навыков

- Есть у меня способности или нет?

- На этот вопрос ответят испытания.

- Испытания, испытания, - скривилась Цири. - Нет у меня никаких способностей, говорю тебе. Если б были, я, надо думать, знала бы? Разве не так? Но... А если, ну, совсем случайно, такие способности есть, то что?

"Кровь эльфов"

Иногда игроки должны совершить проверку только одного из атрибутов своих персонажей — например, Интеллекта. Это происходит всякий раз, когда Рассказчик обращается к "чистым" способностям персонажа. В таких случаях разумно снизить сложность до 2 и никоим образом не изменять ее. Такие проверки не следует проводить часто. Броски не должны решать, может ли персонаж что-то сделать или понять.

Когда мы совершаем проверку навыка, сложность должна быть снижена на числовое значение этого навыка, исходя из процесса МОДИФИЦИРОВАНИЯ СЛОЖНОСТИ ПРОВЕРКИ. Поэтому, когда персонаж хочет узнать, куда ведут его улики, базовая сложность этого будет равна 4 (Рассказчик решил, что дело не слишком сложное). Поскольку пытливость персонажа находится на **среднем** (2) уровне, модифицированная сложность броска будет 4 - 2 = 2. Персонаж имеет **хорошую** (3) Волю, поэтому при проверке игрок бросит 3d6 и должен будет набрать не менее 2 успехов, соответственно минимум на двух кубиках результат должен быть "4", "5" или "6".

Может случиться так, что измененная сложность проверки будет меньше или равна 0. В таком случае для встречных проверок (см. стр. 64) модифицированная сложность всегда будет равна 0, кроме того, действие завершится автоматическим успехом в случае любой другой проверки (но могут быть ситуации, например, в бою, когда Рассказчик все равно потребует броска). Чтобы преуспеть в таких проверках, все, что нужно, это не выкинуть "1" на Кубике Предназначения.

Внимание: бывают ситуации, когда игроки не знают обо всех модификаторах, влияющих на ситуацию. Это значит, что у них не должно быть претензий, даже если, вопреки их расчетам, проверка все же не удалась.

Во время боя ситуация немного меняется - см. стр. 66.

Пример

Менестрель Лютиан решил разбавить свое уже довольно скучное выступление в трактире сложной эльфийской песней. Что ж, бедный игрок явно не только не знаком со Старшей Речью Аэн Сеидхе, но и не способен даже изобразить игру на барабане. Тогда Рассказчик решает, что необходима проверка. Игрок, управляющий Лютианом, совершает проверку навыка пения, связанного с атрибутом Учтивость. Персонаж-бард отметил в своем листе, что поет ***отлично*** *(4), а его Учтивость* ***хороша*** *(3). Рассказчик выставил сложность 5 - это не самая простая из песен, но и не слишком сложная. Таким образом, модифицированная сложность броска составит 5 - 4 = 1. Игрок бросает 3d6 и ему нужен хотя бы один успех,поэтому на одном из кубиков должно выпасть "4", "5"или "6". Ему повезло, так как результаты "1", "1" и "4" - Лютиан справился с песней, хотя и с трудом.*

Сочетание навыков

Наверняка будут происходить ситуации, когда персонажу придется совмещать две или даже больше способностей. Например, будучи капитаном парусного судна, он вынужден будет и ходить под парусом, и командовать. Или пытаться донести до занудного аристократа, что он ничего не знает о картине, что потребует: общения, этикета и искусства со специализацией на живописи. Когда в таких случаях нужны проверки, следует использовать общее среднее значение используемых способностей, округленное в большую сторону. В первом случае, при **плохом** (1) мореплавании и **хорошем** (3) командовании, среднее значение навыков будет равно (3 + 1) / 2 = 2. Во втором случае персонаж со **средним** (2) этикетом, **отличным** (4) общением и будучи **легендарным** (5) художником, получит среднее значение (2 + 4 + 5) / 3 = 3,66... - после округления: 4.

Высокий уровень сложности

Также может выйти так, что модифицированная сложность проверки будет выше значения атрибута, необходимого для нее. В таком случае теоретически персонажи не имеют шансов осуществить действие. Но им все же стоит попробовать! Если результат на Кубике Предназначения будет "6" и на любом другом кубики также выпадет успех, действие будет успешным. Это будет слепая удача, но все же успех.

Необязательное правило: удача

Если измененная сложность проверки выше 0 и ниже атрибута, используемого для броска, а проверка при этом окончилась неудачей, но у игрока выпало "6" на Кубике Предназначения, Рассказчик может решить, что благодаря удаче персонажу удалось осуществить желаемое действие.

Выдающийся успех и выдающийся провал

Леди Фортуна может играть с нашими жизнями. Бывает так, что задача сложна, но мы все равно справляемся с ней на отлично. Речь в таком случае идет о выдающихся успехах, которые имеют место, если проверка УСПЕШНА и на Кубике Предназначения выпало "6". А выдающийся провал - это когда проверка закончилась НЕУДАЧЕЙ, а на Кубике Предназначения выпало "1".

Последствия выдающихся успехов и выдающихся неудач определяются Рассказчиком. Это может означать большее количество наносимого урона или более мощный эффект заклинания, а также случайное падение во время боя или потерю оружия.

Пример

Менестрель Лютиан хочет произвести хорошее впечатление на только что замеченную им милую девушку по имени Моник с губами, как кораллы, глазами, подобными голубым озерам, тонкой осиной талией и весьма изящной попкой. Соблазнитель надевает свою самую очаровательную улыбку и приударяет за девушкой. Рассказчик принял окончательное решение - проверку общения - так как игрок, отыгрывающий Лютиана, ведет себя как собственнический и недалекий человек с манерами пьяного сапожника. У барда этот навык находится на ***хорошем*** *(3) уровне, как и его Учтивость, а базовая сложность проверки будет серьезной (5) - ведь девушка уже немного отстранилась. Неумелый игрок делает бросок 3d6. Ему нужно набрать 5 - 3 = 2 успеха. На кубиках выпало "2", "5" и "6" - и последнее значение на Кубике Предназначения! Бард не только набрал необходимые успехи, но и его личное обаяние, кажется, сияет ярче, чем обычно. Девушка не только начинает испытывать к нему симпатию, но даже подумывает о том, чтобы узнать друг друга поближе.*

После броска Лютиан пытается открыто соблазнить девушку, чего игрок никоим образом не может отыграть. Следовательно, требуется еще одна проверка общения, связанная с соблазнением. Как мы знаем, менестрель может ***хорошо*** *(3) общаться. Базовая сложность броска установлена на 4 (девушка почти убеждена). После модифицирования 4 - 3 = 1, и игрок совершает проверку Учтивости. Требуется только один успех на любом из кубиков. Но на этот раз Лютиану не повезло - на кубиках выпало "2", "3", а на Кубике Предназначения - "1". Так как последующие события этого приключения нам не интересны, оставим барда защищаться от нападок разъяренной девушки.*

Необязательные правила

Значительный успех

Если во время проверки игрок наберет больше успехов, чем нужно, Рассказчик может решить, что действие завершилось с выдающимся результатом.

Неудачное совпадение

В случае, когда измененная сложность становится ниже или равна 0, что означает автоматический успех, Рассказчик все равно может потребовать проверку. Если успехов не будет, а на Кубике Предназначения выпадет "1", действие завершится досадным провалом.

Модификаторы

Когда мы обсуждали навыки, то уже упоминали модификаторы, влияющие на базовую сложность бросков. Отрицательные модификаторы (со знаком "-") облегчают проверку, а положительные (со знаком "+") усложняют. Какие модификаторы следует использовать в конкретной ситуации, решает Рассказчик.

После применения всех модификаторов получаем сложность проверки, на которую влияет уровень проверяемого навыка.

Округление

Во время игры нужно будет многое просчитывать - делить, умножать, извлекать корень... Ну ладно, корней не будет. В любом случае, когда мы округляем значение и у нас нет иной информации - это всегда должно быть округление в меньшую сторону до ближайшего целого числа.

Встречные проверки

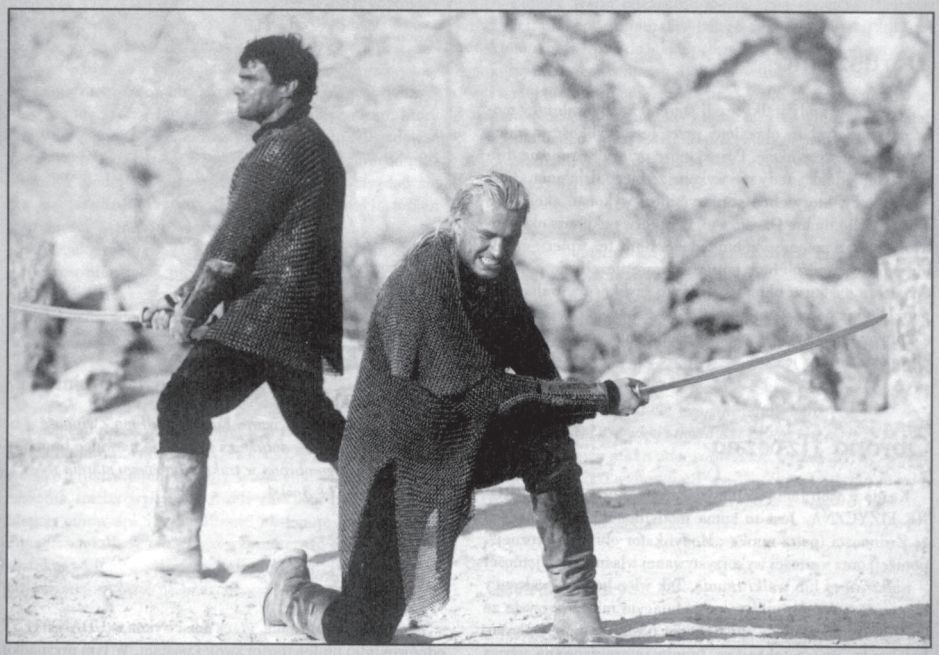
Будет бесчисленное множество ситуаций, в которых два персонажа будут соревноваться друг с другом. Например, один из персонажей может применить наблюдательность, чтобы заметить, не было ли кем-то подделано письмо от брата. В таком случае базовая сложность проверки (определяемая Рассказчиком) должна быть увеличена на количество набранных сверх необходимого успехов, полученных во время проверки навыка, который мы хотим превзойти.

Внимание: когда мы пишем о встречной проверке, то первым делом упоминаем тот навык, который противопоставляется, поэтому его проверка совершается первой. Когда указан только один навык, мы совершаем проверку одного и того же навыка для обоих персонажей.

Пример

Менестрель Лютиан, которому, похоже, сильно не везет, столкнулся с поклонником Моник. Этот парень по имени Осим не желает причинять нашему барду никакого вреда, а просто хочет отпугнуть его. Игрок решает, что будет лучше сделать встречную проверку соответствующих навыков. У Осима ***средняя*** *(2) Учтивость, но* ***хорошее*** *(3) запугивание. С другой стороны, Лютиан имеет* ***отличную*** *(4) Волю, но* ***плохое*** *(1) хладнокровие. Базовая сложность проверки запугивания средняя (4), поэтому с учетом навыка Осима она будет равна 4 - 3 = 1. Осим бросает 2d6 и получает "4" и "5" - два успеха, что на один больше, чем требуется. Теперь Лютиан, если он не хочет убегать, визжа как девчонка, должен совершить проверку своего хладнокровия со сложностью 5 (средняя [4] плюс еще один от дополнительного успеха противника). Так как бард плох в этом навыке, итоговая сложность его проверки будет равна 4! Как видите, шансов противостоять Осиму у него очень мало. Игрок в любом случае совершает проверку за Лютиана. На кубиках выпадает "5", "5", "4" и "3" - на один успех меньше! Наш бедный трубадур вынужден поджать хвост и бежать к... но это уже другая история!*

МЕЧ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ



КНИГА БОЯ

Геральт отскочил, закружился, упырица задела его и тоже закружилась, вспарывая когтями воздух. Она не потеряла равновесия и напала снова, немедленно, с полуоборота, щелкнув зубами у самой груди Геральта. Ривиец отскочил в другую сторону, трижды меняя направление вращения и тем самым сбивая упырицу с толку, отскакивая, сильно, хотя и не с размаху, ударил ее по голове серебряными шипами, сидящими на верхней стороне перчатки, на костяшках пальцев.

"Ведьмак"

Мир **"Ведьмака"** расположен на острие меча. В дремучих лесах, пещерах и могильниках обитают кровожадные монстры. Среди темных улиц и переулков таятся еще более страшные монстры, заносчиво именующие себя людьми. Волей или неволей персонажам придется сражаться. Бой за жизни - свои и своих близких. Сражение за честь, дело, родину... или деньги.

Правила, перечисленные ниже, должны помочь им в этом.

Передвижение

В каждом раунде боя любой боец может пройти дистанцию, определяемую его темпом боя, и после этого предпринять любое доступное действие. Персонажи также в силах преодолеть в два и больше раз расстояние, но после этого они уже не смогут выполнять какие-либо действия.

Бойцы, которые хотят двигаться и действовать, не могут разделять ходы. Это означает, что сначала они должны преодолеть определенное расстояние и совершить действие. Или сперва осуществить действие, а затем передвинуться. Даже если они не прошли все расстояние, определяемое их темпом боя, они больше не могут двигаться в этот ход.

Иными словами: персонаж не может переместиться, выполнить действие и снова переместиться.

Физическая защита

Каждый персонаж, участвующий в бою, имеет ФИЗИЧЕСКУЮ ЗАЩИТУ. Это сумма модификаторов, происходящих от Проворства (см. вставку "Модификатор физической защиты" ниже) и значения соответствующего навыка - обычного или безоружного боя. Применение так называемого самодельного оружия также подпадает под стандартный бой.

Модификатор физической защиты

Уровень Проворства	Модификатор защиты
1-2	1
3-4	2
5	3

Во время стрельбы учитывается только модификатор от Проворства, на который иногда влияют другие модификаторы, такие как ношение щита (см. "Стрельба и метание", стр. 74).

Пример

*Наемник Сварте Функерхил имеет **среднее** (2) Проворство и **хороший** (3) бой. Таким образом, его защита во время обычного боя равна 1 + 3 = 4.*

Попадание

Чтобы поразить врага, игрок должен совершить УСПЕШНУЮ ПРОВЕРКУ соответствующего навыка. В таких случаях модифицированная сложность броска будет равна защите противника за вычетом значения навыка, используемого персонажем. В случае обычного и безоружного боя это будет проверка Ловкости, а в случае стрельбы и метания - Восприятия.

Пример

*Сварте сражается на мечах с другим наемником, Каспаром с Гор. Его враг имеет защиту, равную 5 (**хорошее** Проворство дает 2, **хороший** бой - 3). Таким образом, чтобы поразить Каспара, игрок за Сварте с **хорошим** (3) боем, должен успешно пройти проверку Ловкости со сложностью, равной 5 - 3 = 2.*

*Сварте имеет **среднюю** (2) Ловкость, поэтому игрок бросает 2d6 - на каждом кубике должно выпасть "4", "5" или "6". Фортуна на стороне наемника - выпало две "4". На Кубике Предназначения не было "6", так что это не повлияло на исход этого удара.*

Необязательные правила

Может случиться так, что защита противника - после учета всех модификаторов - будет равна навыку атакующего. В таких случаях Рассказчик может решить, что проверка все же необходима (см. вставку "Неудачное совпадение", стр. 63), но бросить можно лишь Кубик Предназначения. Если на нем выпадает "1", нападающий промахивается.

Также будет бесчисленное множество ситуаций, когда защита противника окажется настолько высокой, что итоговая сложность будет выше, чем Ловкость или Восприятие атакующего. Теоретически засчитать попадание в таких случаях невозможно. Рассказчик все же может решить дать игроку шанс. Здесь также может пригодиться Кубик Предназначения (см. "Высокий уровень сложности", стр. 63).

К примеру, у такого хорошо подготовленного бойца, как Геральт, не должно быть проблем со средним жителем Ривии. И все же благодаря некоторым роковым обстоятельствам он получил тяжелое ранение...

Попадание по лежащим врагам

Поразить лежачего гораздо легче. Если лежачий все еще защищается (например, катается по земле), его защита снижается на 3 (см. "Ситуационные модификаторы", стр. 79), но для этого по-прежнему требуется проверка на попадание. Если лежащий не двигается (без сознания, спит и т.п.), попадание засчитывается автоматически.

Атакующие также могут решить, какую часть тела они хотят атаковать (см. "Место попадания", стр. 70). Само собой, Рассказчик должен сперва разрешить это.

Очки Боя (ОБ)

Очки Боя представляют собой практическую часть отработанных боевых навыков и природных возможностей бойцов. Они являются совокупностью выносливости, проворства, плавности движений и тренированности бойца. У каждого персонажа есть определенное количество Очков Боя, равное удвоенной сумме Проворства, Телосложения и стрельбы, метания, обычного или безоружного боя (мы учитываем значение только наивысшего навыка). ОБ используются для боевых маневров, более сложных, чем стандартные рубящие/колющие удары или удары кулаком или ногой. Когда все ОБ израсходованы, персонаж все еще может сражаться, но не способен совершать ничего особенного.

ОБ можно использовать не только для боевых маневров. Атакующие могут заявить перед каждым броском, что они используют больше очков, чем необходимо (например, при выполнении маневра), или просто тратят очки на данную атаку. Это означает, что персонаж прикладывает больше усилий в этом маневре или более точен при ударе. Каждое ОБ может быть использовано, чтобы добавить ОДИН к результату любого ОДНОГО кубика, используемого для броска. Вы должны помнить, что можете добавить только 1 к кубику, и никогда больше. Решение, к какому кубику добавить 1, принимается игроками после броска, но количество расходуемых очков должно быть определено до броска. Иными словами: после того, как бросок сделан, количество "3", которое будет считаться успехами, станет равным количеству потраченных ОБ.

Очки Боя можно восстановить двумя способами. Первый из них - это 8 часов непрерывного отдыха (вроде сна), после чего запас ОБ будет восполнен до максимума. Второй способ требует использования навыка концентрации. После часа непрерывной медитации восстанавливается количество Очков Боя, равное уровню этого навыка. Оба метода можно комбинировать. Но никогда не забывайте, что все ОБ путем отдыха можно восстановить только раз в сутки, а медитировать возможно только три раза в сутки по часу.

Пример

*Уже известный нам наемник Сварте Функерхил имеет **среднее** (2) Проворство, **отличное** (4) Телосложение, **хорош** (3) в бою и **посредственен** (2) в безоружном бою. Из навыков берем самый высокий - это будет бой. Запас его ОБ тогда будет равен (2 + 4 + 3) x 2 = 18.*

Во время своего путешествия через горы Сварте встретил Каспара. Поскольку ему некуда было бежать, он решил встретиться со своим противником лицом к лицу. Тут же он тратит 2 ОБ на свой первый удар. При броске 2d6 на кубиках выпадает "2" и "3". К сожалению, пригодилось только одно из потраченных очков, так как 2 + 1 = 3, что все равно не является успехом.

Применение Силы

Ведьмаки - уникальные бойцы. Они могут использовать Очки Силы (см. раздел "Нечто большее", стр. 87) точно так же, как ОБ, поэтому "оплачивают" ими свои маневры и т. д. ОС в этом случае следует рассматривать так, как если бы они расширяли запас ОБ.

Время

Мы делим бой на короткие промежутки времени, которые называем СХВАТКАМИ (раундами). Каждая схватка - это нападение и защита каждого из противников, а значит - действие всех бойцов. Хотя удары могут наноситься очень быстро, каждая схватка занимает около 10 секунд. Конечно, в реальности все работает иначе, но помните, что мы говорим об игровом мире.

Внимание: боевые маневры должны быть заявлены до их выполнения.

Необязательные правила

Повышение защиты

Каждый персонаж, используя навыки стандартного и безоружного боя, может повысить собственную защиту, но одновременно уменьшить свои шансы поразить противников. Но, возможно, это окажется единственным способом выжить.

Игроки должны объявить, что их персонажи ПЕРЕХОДЯТ В ОБОРОНУ. В таком случае с момента, когда персонажи начали защищаться, и до смены этого решения, их физическая защита повышается. На сколько? Ровно на значение их обычного или безоружного боя (так что хороший уровень навыка позволит увеличить защиту на 3) - выбираем тот навык, который используется в данный момент. К сожалению, переход к обороне происходит за счет атаки. Каждый пункт повышения защиты усложняет попадание по врагу на 1 очко.

Увеличение атаки

Атака персонажей с помощью стандартного или безоружного боя может вернее поразить противника, но - ценой собственной защиты. Использование этого метода может придать больше шансов сломить сопротивление врагов.

Игроки должны заявить, что их персонажи ПЕРЕХОДЯТ В НАСТУПЛЕНИЕ. С того момента, как персонажи начали наступление, и до смены этого решения, шанс попадания увеличивается в зависимости от уровня навыка обычного или безоружного боя (таким образом, отличный навык снизит сложность попадания на 4). Само собой, при этом мы берем тот навык, который используется в данный момент. Каждое очко, вкладываемое в атаку, уменьшает на 1 физическую защиту атакующего.

Примечания

Примечание 1: каждый раунд обороны или наступления стоит персонажу 1 Очко Боя.

Примечание 2: вы можете перейти в оборону/наступление только во время боя. Это невозможно сделать, когда персонаж произносит заклинание, молится или применяет знак. Иными словами - это возможно только во время безоружного или стандартного боя.

Примечание 3: персонаж, находящийся в обороне/наступлении, не может совершать боевые маневры или натиск. Однако, он в силах уклоняться.

Примечание 4: модификаторы для попадания и защиты должны переходить из раунда в раунд в случае персонажа, который перешел в оборону/наступление.

Инициатива

В начале боя каждый участник бросает d6 и увеличивает результат на значение своего Восприятие. Персонаж с наибольшим итоговым значением действуем первым, а затем - по убывающей - ходят все остальные персонажи. При равных значениях персонаж с более высоким Проворством оказывается быстрее. Если Проворство тоже равно, то персонажи совершают свои действия одновременно.

Когда наступает очередь данного персонажа, игрок (или Рассказчик, если это монстр или фоновый персонаж) решает, какое действие предпринять. Затем проводятся соответствующие проверки.

Внимание: инициатива определяется на весь бой.

Отложенные действия

Игроки могут решить отложить действия своих персонажей. В таком случае, когда подойдет их очередь, они заявят, что ждут исхода событий. Например, они могут объявить, что их персонаж стоит с натянутым луком, ожидая первого движения врагов - и будет действовать при первой же провокации. Или они могут решить дождаться атаки врагов, чтобы уклониться от нее, либо, если нападающие промахнутся, атаковать в ответ.

Внимание: Рассказчики могут не разрешить откладывать действие, если игроки заявляют: "Я жду, пока он что-нибудь сделает". Игроки должны хорошо описывать тот момент, когда их персонажи действуют.

Повышение инициативы

Множество раз будет так, что игрок захочет действовать первым в раунде. В этом случае он может потратить все действие своего персонажа, после чего в следующем раунде он будет действовать так, как если бы его инициатива была равна 6 плюс Вос. Таким образом, персонажи будут осуществлять свои действия в соответствии со своим новым местом в очереди, используя новое значение инициативы.

Здоровье и уровни здоровья

Как известно, ЗДОРОВЬЕ (здр) персонажей связано с их Телосложением. Они способны выдержать количество урона (урн), равное 20 плюс Тел x3. Но с каждой новой травмой их общее состояние будет ухудшаться. При этом все здоровье должно быть разделено на четыре УРОВНЯ (или состояния): здоров, избит, ранен и при смерти (называемые также первым, вторым и т. д.).

Это разделение описано в "Таблице здоровья и его уровней" на следующей странице.

Таблица здоровья и его уровней

		Уровни здоровья			
Телосложение	**Здоровье**	**Здоров (1.)**	**Избит (2.)**	**Ранен (3.)**	**При смерти (4.)**
Плохое (1)	23	6	6 (12)	6 (18)	5 (23)
Среднее (2)	26	7	7 (14)	6 (20)	6 (26)
Хорошее (3)	29	8	7 (15)	7 (22)	7 (29)
Отличное (4)	32	8	8 (16)	8 (24)	8 (32)
Легендарное (5)	35	9	9 (18)	9 (27)	8 (35)

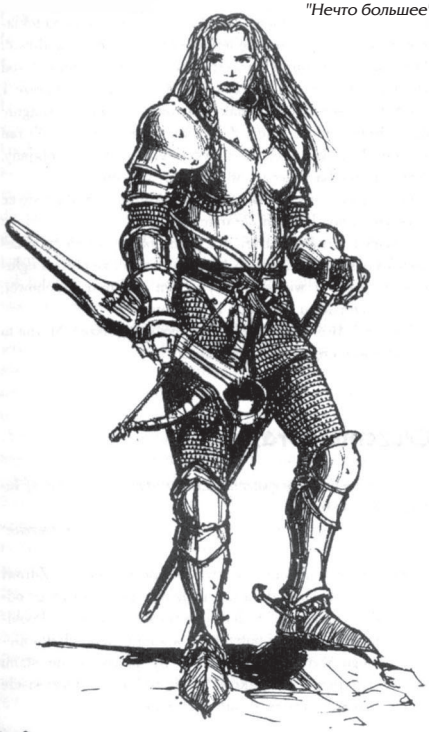
Внимание: в скобках указана сумма урона, которую должен получить персонаж, чтобы его состояние изменилось. Например, когда персонаж со средним Телосложением получит более 7 единиц урона, он станет избит. Когда он получит еще 8 (всего 15), он станет раненым. Пока сумма повреждений не превысит 20, персонаж будет еще (уже?) ранен.

Легко увидеть, как подсчитываются уровни. Общее количество здоровья делится на четыре, каждый уровень берет 25% от этого количества. Если нет возможности разделить на 4 ровно, то повышаем на 1 уровень "здоров", затем "избит" и так далее - до тех пор, пока не общая сумма не станет соответствовать полному количеству здоровья.

Эффекты травм

Он проснулся и с удивлением отметил, что мучительная боль исчезла, казалось также, что перестала досаждать пульсирующая, натягивающая кожу припухлость. Он хотел вытянуть руку, потрогать, но не мог пошевелиться. (...) Он сжимал и разжимал пальцы, мысленно повторяя: нет, я не... Парализован...

"Нечто большее"



Конечно, наиболее очевидным эффектом большого количества полученного урона является смерть персонажа. Но чем больше накапливается травм, тем сложнее становится выполнять разные задачи.

Здоровые и избитые персонажи не имеют никаких проблем и могут делать все, что хотят. У раненых персонажей сложность проверок, связанных с физической активностью, повышается на 1. Все проверки персонажей при смерти усложняются на 1. Не только это - на последних двух стадиях все навыки соответственно снижаются сперва на 1 для физических, а затем и для всех умений. В случае сотворения заклинаний все работает немного иначе - читайте на стр. 92.

Травмы также могут затронуть каждую часть тела - см. "Место попадания" на следующей странице.

Внимание: персонажи при смерти должны получить надлежащую медицинскую помощь в течении часа - иначе они умрут. Другими словами, о таких персонажах должен позаботиться кто-то, обладающий навыком лечения или способный использовать исцеляющую магию.

Пример

*У Сварте **отличное** (4) Телосложение, поэтому его здоровье равно 20 + 4 x 3 = 32. Уровни его здоровья выглядят так: если он получит 1-8 урона, то будет по-прежнему здоров; 9-16 - избит; 17-24 - ранен; 25-32 - при смерти. Нанесение ему даже одного пункта урона выше 32 убьет его.*

Во время встречи с Каспаром из Гор Сварте получил 7 урона, поэтому остался здоров. Неудачи преследовали его, так как прежде чем он получил возможность вылечиться, явились товарищи Каспара. Сварте решил, что у него нет шансов, и отступил на ранее примеченную позицию, но все же успел получить стрелу, которая нанесла еще 4 урона. Суммарно это дает 11 урона, так что он теперь избит, но все равно еще нечего бояться. Но нашему наемнику действительно не везло, так как вскоре он столкнулся с бандитом с большой дороги, который пересчитал ему кости, нанеся еще 8 единиц урона. Бедняга Сварте получил в общей сложности 19 урона, так что теперь он ранен и должен быть очень осторожен. Если он получит еще более 5 пунктов урона, то начнет умирать.

Таблица места попадания

2d6	Часть тела
2	Голова*
3	Левая нога
4-5	Левая рука
6-8	Корпус
9-10	Правая рука
11	Правая нога
12	Корпус**

* Попадания в голову считаются критическими (стр. 74).
** Критический удар

Место попадания

Во время боя удары и атаки обычно носят случайный характер. Бойцы пытаются обходить блоки, искать открытые места и т. д. Таким образом, место попадания можно определить наугад, бросив 2d6 и сверив результат с таблицей выше. Это просто означает, что вашему персонажу удалось атаковать незащищенную часть тела врага.

Конечно же, ни одна из частей тела не является "бессмертной". Таким образом, урон должен учитываться двумя способами. Во-первых, суммируются все полученные травмы, что сказывается на самочувствии персонажа. Во-вторых, также суммируются повреждения, нанесенные любой части тела. Таким образом, когда противник ударит вашего персонажа по правой руке, урон будет нанесен как руке, так и общему здоровью этого персонажа.

Если повреждения, полученные данной частью тела (не считая туловища и головы), выйдут за рамки состояния "избит" - и часть тела станет ранена - персонаж не сможет больше использовать эту конечность, пока она не заживет. И если повреждение достаточно велико, чтобы перейти в стадию "при смерти", то следует предположить, что конечность была потеряна.

Это работает немного иначе с атаками, направленными в голову. Если травма головы приводит к состоянию "ранен", персонаж теряет сознание. Если состояние становится "при смерти" - ну, прощай-прощай, голова...

Урон, нанесенный туловищу, влияет только на общее состояние здоровья. Таким образом, корпус суммирует все повреждения, полученные любой частью тела (см. "Лист персонажа", стр. 57).

Внимание: все повреждения от болезней, кровотечений, магии, ядов и т.п. обычно приходятся "на корпус".

Пример

Как известно, у Сварте 32 здоровья. В бою с Серым Великаном его правая рука получила 5 урона (она еще здорова), левая - 17 (которая теперь безвольно свисает вдоль туловища Сварте) и 9 на туловище. Всего - 31 повреждение "на корпус"! Значит, он умирает и всего в одном шаге от смерти...

Общее замечание

Следует отметить, что правила о месте попадания, а иногда и об уровнях здоровья следует применять только во время важных дуэлей, финальных сражений истории или при столкновении с главным антагонистом. В остальных, менее важных схватках или потасовках лучше относиться ко всем атакам как к приходящимся на корпус, чтобы все могли сражаться без травм до потери сознания.

Оглушения

Ведьмак ударил со скоростью и силой молнии, саданул напрямую, выбросил руку на всю длину. Тяжелое оружие со звоном столкнулось с клинком Тайлеса так, что тот сильно ударил рыцаря по лицу. Тайлес взвыл, упал на колени и коснулся лбом травы.

"Глас рассудка 7"

Могут возникнуть ситуации, когда персонажи не хотят слишком сильно навредить своим противникам - они хотят вывести их из строя, но не убивать напрямую. В таких случаях игроки могут заявить, что они просто хотят оглушить/нейтрализовать своего врага. Нанесенный урон будет уменьшен (вычтите 3 из результата броска урона, минимум 1 пункт урона), а человек, подвергшийся такому нападению, потеряет сознание при достижении стадии "при смерти". Все повреждения, нанесенные с намерением оглушить, излечатся в течение следующих 24 часов до уровня "избит". Остальные повреждения должны быть залечены стандартным способом.

Примечание 1: сложность атак при попытке персонажа оглушить кого-либо увеличивается на 1 (можно предположить, что защита противника увеличивается на 1) при использовании дробящего оружия и на 2 для любого другого вида оружия.

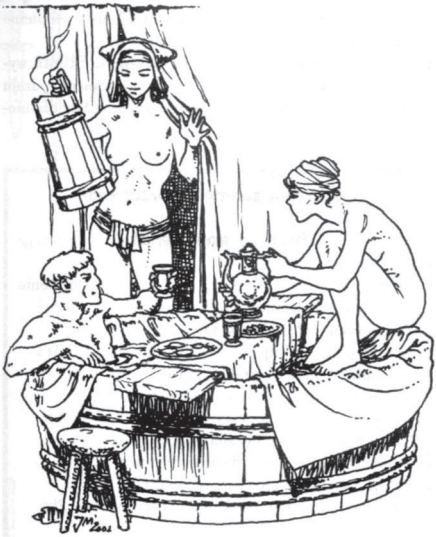
Примечание 2: стрелковое оружие не способно оглушать. Но этого можно добиться с помощью определенного метательного оружия.

Лечение травм

- Тут перевязать мало (...). Нужен знахарь, жрец, способный медик...

"Последнее желание"

Конечно же, полученные травмы можно вылечить. Здоровые персонажи после целых суток (24 часа) постоянного отдыха излечат "себя" от всех своих ран. Избитым персонажам потребуется целых четыре дня (три, чтобы стать здоровыми, и еще один, чтобы восстановить полное здоровье). Само собой, сперва нужно обработать их раны.



В отличие от раненых, у умирающих персонажей иная ситуация. Они не вылечатся сами по себе - им нужен профессиональный уход. Исцеление целого уровня здоровья займет неделю, потраченную на лежание в постели (то есть от умирающего до раненого - одна неделя, от раненого до избитого - вторая). Кроме того, за такими персонажами должны ухаживать медики с, как минимум, **хорошим** лечением. Люди с этим навыком на более низком уровне также могут попытаться помочь раненому. Но Рассказчик может потребовать проверки лечения со сложностью 6 для умирающих и 5 для раненых персонажей. Для лечения умирающих персонажей потребуется две проверки в неделю, а для раненых - одна. Этих персонажей также можно лечить с помощью магии или навыка лечения, но это не изменит мгновенно их текущий уровень здоровья.

Если травмированные персонажи находятся под присмотром человека с навыком лечения, то каждые 8 часов ухода они будут восстанавливать количество здоровья, равное навыку медика. Такое исцеление не способно изменить уровень здоровья - персонажи всегда будут иметь минимум одну рану на текущем уровне. Например, у раненого персонажа с **хорошим** Тел всегда будет 23 раны, прежде чем его здоровье улучшится.

Уровень здоровья может быть повышен быстрее с помощью проверки лечения. Сперва пациент должен быть излечен так, чтобы нехватка лишь одного пункта здоровья отделяла его от следующего уровня. Затем целитель должен совершить проверку лечения с базовой сложностью, основанной на текущем состоянием здоровья (6 - при смерти, 5 - ранен и 4 - избит). Если проверка прошла успешно, уровень повышается, а также заживает "пограничный" пункт здоровья. Но если проверка не удалась, пациент получит d3 новых травм, которые не могут быть восстановлены в течение следующих 24 часов, если только не задействована магия. Такое быстрое повышение уровня здоровья можно провести только один раз за все время лечения.

Внимание: кроме магии и быстрого повышения уровня здоровья других способов лечения нет. Это значит, что умирающего персонажа можно вылечить только магией, быстрым повышением или путем его долгого пребывания в постели для восстановления жизненных сил.

Лечение восстанавливает здоровье "на корпусе" и на каждой части тела (см. "Место попадания", стр. 70). Например, если персонаж, потерявший в сумме 7 здоровья - включая ранение в руку на 3 пункта - будет вылечен на 2 пункта, то мы восстановим здоровье его "корпуса" до 5 пунктов урона и до 1 пункта на конечности.

Необязательные правила

Облегчение

Поначалу лучше опускать правила об уровнях здоровья. Бои в таком случае будут проходить быстрее и легче. Также будет легче лечиться - просто игнорируйте этапы и считайте, что: 24 часа постоянного отдыха регенерируют 5 здоровья; 8 часов под присмотром кого-то с лечением восстанавливают количество здоровья, равное уровню навыка (см. также стр. 36).

Усложнение

Рассказчик может решить, что раненые и умирающие персонажи должны проходить проверку стойкости (модифицированную должным образом) со сложностью 5 и 6 соответственно. Если проверка успешна, персонажи могут не принимать во внимание последствия своих травм. Но когда битва будет окончена, они получат дополнительно 3 пункта урона (они ведь не жалели себя, правда?), что может их сразу убить.

Внимание: такую проверку можно делать только один раз за бой и она требует траты действия персонажем.

На грани смерти

Многие Рассказчики могут заметить, что персонаж умирает слишком быстро. Именно для них предназначено это необязательное правило. Если персонажи получат больше урона, чем включает их уровень "здоров" (например, 6 для **плохого**, 7 для **среднего**, 8 для **хорошего** Телосложения и т. д.), они окажутся на грани смерти. Такие персонажи ничего не могут сделать, кроме как медленно истекать кровью. Если они не получат никакой помощи в течение следующих трех раундов, то они не умрут, но потеряют сознание на следующие 24 часа, ослабев из-за всего этого (если только кто-то не исцелит их магическим образом).

Пример

Как вы помните, наш раненый Сварте получил 19 урона. Едва живым ему удалось добраться до ближайшей деревни и найти там целителя. Тот был ***хорош*** *(3) в своей работе и через неделю вернул нашего наемника в состояние "избит". Сварте решил остаться в деревне на последующие три дня для дальнейшего лечения. Он заплатил лекарю и за это время. Рассказчик решил, что нет смысла продлевать лечение, и решил, что через 24 часа Сварте будет здоров. Таким образом, наемник имеет 8 ранений, здоров и может отправляться в путь.*

Нанесение урона

Ведьмак рубанул вбок, повыше бедра, вывернулся вполоборота, рассек, напирая на клинок, без труда уклонился от широкого, отчаянного и лишенного изящества удара. Чудовище, беззвучно разевая рыбью пасть, скрылось под водой, в которой пульсировали темно-красные облака.

"Немного жертвенности"

Мы уже знаем последствия получения урона. Мы также знаем, как его лечить. Настал подходящий момент, чтобы выяснить, сколько мы сможем его причинить!

Боевые навыки

Любители реализма могут решить, что использование боевого топора отличается от рубящего удара мечом. И они правы. Но игровая механика требует определенных упрощений, поэтому наши навыки позволяют использовать все виды оружия ближнего боя, стрелкового и метательного. Но мы прекрасно понимаем, что такие правила могут подойти не всем Рассказчикам и игрокам, поэтому эти навыки можно разделить на пять поднавыков боя с оружием (соответственно: ножи, легкое оружие, тяжелое оружие, двуручное и древковое, а также импровизированное оружие) и три поднавыка стрельбы (луки, арбалеты и пращи). Эти навыки следует тренировать отдельно - таким образом, воин может быть **хорош** с тяжелым оружием и **плох** с ножами, **отлично** владеет луком, но только **хорош** с арбалетом. Однако, боевые маневры изучаются только один раз и вместо учета всех факторов просто берется самый высокий навык.

Чтобы нанести урон, сначала нужно поразить врага. Далее все зависит от того, какой это бой. Бросок кубиков, определяющий количество нанесенного урона, называется БРОСОК УРОНА.

- Урон, наносимый в безоружном бою, равен d3 плюс Сила атакующего и все возможные модификаторы.
- Урон, наносимый в стандартном бою (дальнем и ближнем), равен СУММЕ значений кубиков, описывающих урон этого оружия (см. "Наносимый оружием урон" ниже), плюс удвоенная Сила атакующего плюс возможные модификаторы.
- Урон, наносимый снарядами, равен СУММЕ значений кубиков, описывающих урон этого оружия, плюс возможные модификаторы (например, Сила для некоторых луков).

Наносимый оружием урон

Оружие ближнего боя

Название	Урон
Ножи*, кинжалы*, камни*	d2+1
Легкое оружие (дубинки*, короткие мечи, палицы, трости, тесаки* и т. д.)	d3+1
Тяжелое оружие (мечи, сабли, палаши, рапиры, секиры, дубины, булавы, короткие копья*, сулицы** и т. д.)	d6
Двуручное и древковое оружие (двуручные мечи***, двуручные топоры***, пики, глефы***, алебарды***, гизармы*** и т. д., но и копья****)	2d6

* Это оружие можно метать

** Это оружие можно только метать

*** Чтобы использовать это оружие, требуется как минимум **хорошая** Сила.

**** Это оружие можно использовать только во время верхового боя. Для использования требуется только одна рука.

Оружие дальнего боя

Название	Урон
Пращи*	d3+1
Короткие луки	3d3+1
Длинные луки**	2d6+1
Композитные луки***	2d6+5
Легкие арбалеты	3d6
Обычные арбалеты****	4d6
Тяжелые арбалеты****	5d6

* К урону, наносимому пращами, также добавляется значение Силы x2, как и для камней.

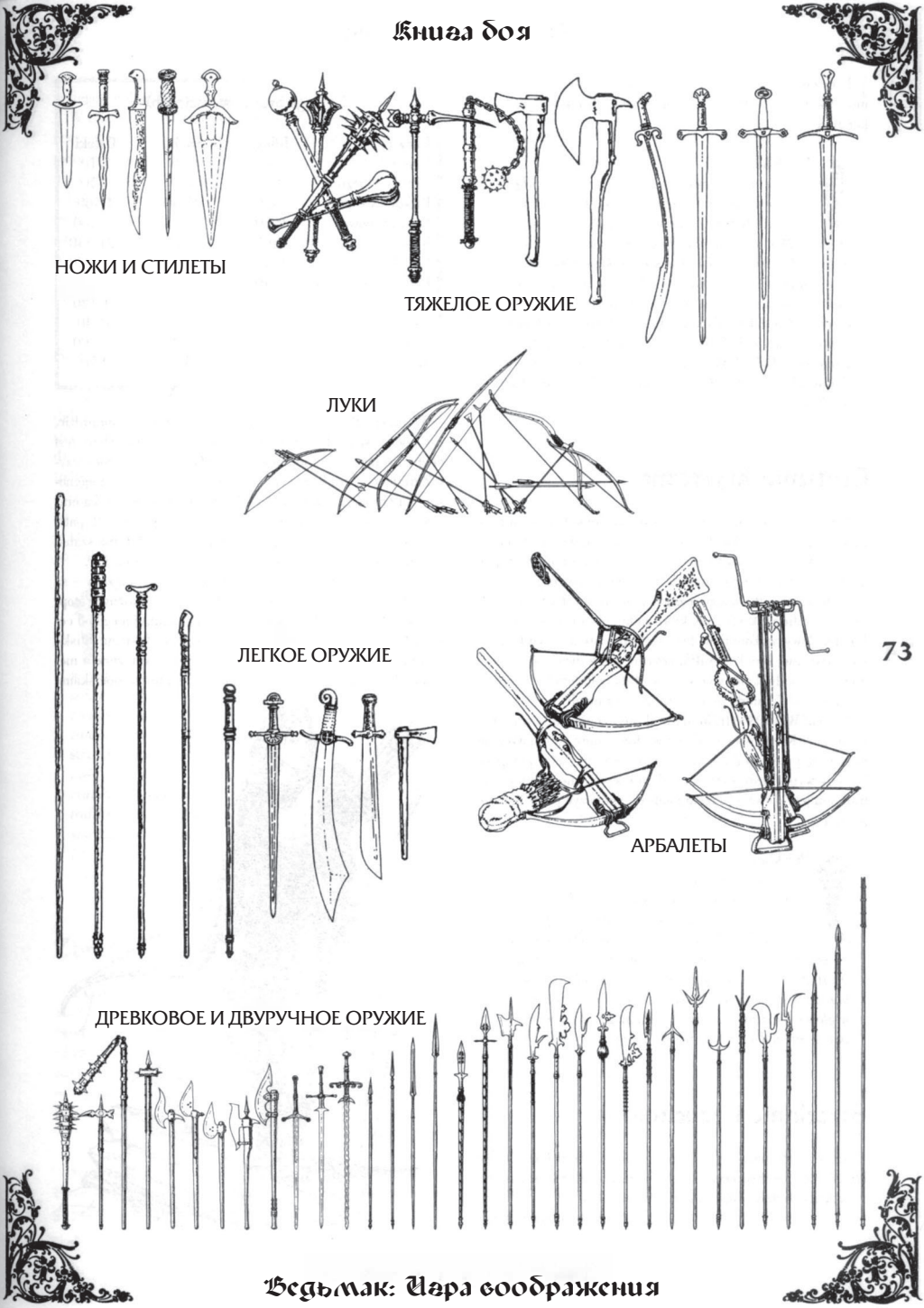
** Для использования длинных луков персонажи должны обладать **хорошим** Проворством.

*** Для использования композитных луков персонажи должны обладать **хорошим** Проворством и **хорошей** Силой. Значение Силы также добавляется к наносимому ими урону.

**** Из обычного и тяжелого арбалета стрелять можно только один раз в два хода, второй ход тратится на перезарядку.

Примечание 1: с разрешения Рассказчика персонажи могут купить лук, соответствующий их Силе. Это означает, что натяжение будет больше, а это позволит выпускать стрелы с большей силой. В этом случае Сила персонажа добавляется к броску урона. Композитные луки по умолчанию считаются таковыми.

Примечание 2: низушки, использующие пращи, могут использовать навык стрельбы или метания, выбирая более высокий из них.


НОЖИ И СТИЛЕТЫ
ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ
ЛУКИ
ЛЕГКОЕ ОРУЖИЕ
АРБАЛЕТЫ
ДРЕВКОВОЕ И ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

При использовании любого оружия наиболее распространенными модификаторами будут магические чары или качество оружия.

Пример

*Наемник Сварте с **хорошей** (3) Силой использует двуручный меч. Каждый раз, когда он попадает по противнику, его бросок урона составляет 2d6, и к результату он прибавляет 6 (так что за раз он способен нанести от 8 до 18 урона). Атакуя ножом, он нанесет 7 или 8 пунктов урона. Сражаясь без оружия, Сварте в силах нанести d3 урона и к результату он прибавит 3 (таким образом, всего будет от 4 до 7 урона). Стрельба из обычного арбалета наносит 4к6 урона (от 4 до 24). Используя вместо этого композитный лук, он сможет нанести 2d6 + 5 плюс 3 (от своей Силы), то есть от 10 до 20 пунктов урона.*

Критические попадания

Если во время проверки на попадание наберется больше успехов, чем требуется, каждый из них увеличит урон на +3 (этот урон всегда добавляется в конце и никогда не умножается, даже при критическом попадании).

В бою выдающийся успех (см. стр. 63) означает критический удар, который удваивает нанесенный урон. Другими словами, мы делаем бросок урона кубиками, соответствующими используемому оружию, умножаем его на два, а затем добавляем модификатор от Силы персонажа (и все другие возможные модификаторы, например, от дополнительных успехов).

Внимание: все попадания в голову считаются критическими ударами. Когда мы атакуем голову, урон автоматически умножается на два, как и написано выше. Но если критическое попадание приходится в голову, то урон должен быть умножен на 3, а не на 2.

Пример

*Сварте нанес критическое попадание своим двуручным мечом по туловищу. Поэтому он бросает 2d6; выпадает "7", это умножается на 2, итого 14 - это критическое попадание. К этому результату игрок прибавляет 6 (Сварте имеет **хорошую** Силу), в результате чего получается 20. Таким образом, противник получает 20 урона в корпус. Если бы Сварте нанес это критическое попадание в голову, то он причинил бы 27 урона, вероятно, убив своего противника на месте.*

Стрельба и метание

Стрела попала в глаз, глубоко засев в затылочной кости. Стрела была снабжена полосатыми, покрашенными желтым, маховыми перьями фазанихи, которые торчали над метелками трав.

"Меч Предназначения"

Дальность оружия (в метрах)

Название	Ближняя	Средняя	Дальняя
Камень	1-3	4-6	7-10
Короткое копье	2-5	6-7	9-10
Легкий арбалет	2-20	21-40	41-60
Обычный арбалет	2-50	51-75	75-100
Тяжелый арбалет	2-65	66-120	121-140
Длинный лук	2-40	41-100	101-220
Композитный лук	2-40	41-150	151-260
Короткий лук	2-25	26-80	81-120
Сулица	1-10	11-30	31-40
Праща	2-15	16-40	41-100
Кинжал/нож	1-5	6-8	9-10

В случае стрельбы и метания оружия, чтобы понять, достиг ли снаряд своей цели, требуется только стандартная проверка атрибута, связанного с навыками стрельбы и метания - Восприятия - со сложностью, пониженной уровнем навыка. На защиту влияет только Проворство противника и щит (маленький увеличит защиту на 1, а большой, например павеза, на 2; см. вставку "Броня" на стр. 76) - конечно, только тогда, когда у него есть шанс прикрыться им. От стрел, болтов, ножей и т. д. можно уклониться.

Дальность такого оружия ограничена - оно эффективно только на определенном расстоянии и в разной степени, в зависимости от дистанции между атакующим и целью. Исходя из этого, мы выделили три категории дальности: ближнюю, среднюю и дальнюю (см. вставку "Дальность оружия"), выраженные в метрах.

За пределами дальней дистанции нельзя ни метать снаряды, ни стрелять. Противники не могут быть поражены на более коротком расстоянии, чем близкая дистанция.

В зависимости от расстояния также разнятся шансы на успешное попадание и величину урона. Попадание с близкого расстояния не имеет никаких модификаторов. Сложность стрельбы и метания на средней дистанции увеличивается на 1, а урон уменьшается на 2. На дальней дистанции сложность увеличивается на 2, а урон уменьшается на 4. В нормальных условиях атакующий обычно также видит свою цель.

Внимание: может случиться так, что после изменения наносимого урона противника даже не заденет.

Стрельба по толпе

Часто персонажам придется стрелять (или метать) в сражающуюся толпу. В таких случаях следует применять следующее правило. Каждый персонаж или существо между целью и атакующим увеличивает сложность на 1. В случае неудачной проверки, но при достаточном количестве успехов, чтобы попасть в любого в толпе, снаряд попадает в одного из персонажей или существ на пути.

Пример

Сварте сражается с двумя головорезами, а их напарник - с луком - пытается застрелить нашего наемника. И бандиты, и Функерхил имеют защиту только от Проворства, что дает им 1 пункт. Лучник пытается поразить Сварте, но цель мелькает между двумя его товарищами, поэтому сложность была увеличена до 3. Атакующий **плохо** *(1) стреляет, но имеет* **хорошее** *(3) Восприятие. Сложность проверки 3 - 1 = 2. Рассказчик бросает 3d6 и получает "3", "2" и "5". Лучник не подстрелил Сварте, но набрал один успех, которого хватило, чтобы его стрела проткнула одного из головорезов. Никто не говорил, что мародерство - легкий хлеб...*

Броня

Приближающаяся фигура была закована в латы, скомбинированные из металлических пластин и травленной в воске кожи. Выпуклый, граненый, черно-голубой нагрудник заходил на сегментную юбку и короткие защитные щитки на бедрах. Металлические наплечники щетинились острыми стальными иглами, забрало с густой сеткой, вытянутое на манер собачьей морды, было усеяно шипами, как кожура каштана.

"Вопрос цены"

Одних бросков на попадание и урон недостаточно. Противник наверняка будет одет в доспехи, защищающие его от ударов!

Броня: защита и ограничения

Тип брони	Защищаемые части тела	Ограничения[1]
Бригантина	Корпус и подбрюшье	Дв, Пр
Бармица[2]	Шея	Нет
Открытый шлем[3]	Голова (без лица)	Вос[4]
Закрытый шлем[5]	Голова (с лицом)	Вос
Кольчужный капюшон	Голова и шея (без лица)[6]	Нет
Кольчужные/латные поножи	Ноги и ступни	Дв
Длинная кольчуга	Торс, руки, бедра	Дв, Лов, Пр
Кольчужная рубаха	Торс, руки (без кистей и шеи)	Дв, Лов
Кожаный колет	Торс (без шеи)	Нет
Нагрудная/наплечная пластина	Корпус/плечи (без живота)	Пр
Латные наручи	Руки (без кистей)	Лов
Гамбезон, кожаная шипованная куртка	Корпус, низ живота, руки	Нет
Кольчужные/латные рукавицы	Кисти рук	Лов

[1] Атрибут, ограничиваемый ношением конкретного доспеха (что уменьшает его значение на 1 - см. ниже для получения дополнительной информации).
[2] Крепится к нижней части шлема.
[3] Например, шапель, каппалин.
[4] Только слух.
[5] Топхельм или хундсхугель.
[6] Капюшон на мягком поддоспешнике и защищает так же, как мягкая броня (1), но будучи надетым под шлем, суммируется с его защитой (что дает нам 3 прочности).

Внимание: ограничения от ношения разных частей брони суммируются, но только для того атрибута, на который они влияют.

Для простоты мы разделили БРОНЮ на три группы: мягкая/кожаная, кольчужная и пластинчатая. За этими типами брони скрывается бесчисленное множество видов доспехов, покрывающих различные части тела, например, нагрудник (корпус), кольчужная рубаха (корпус и руки), длинная кольчуга (корпус, руки, бедра), полные латы или кольчуга (на все тело), бригантина (корпус) - см. также "Как носить броню?", стр. 77 и "Броня: защита и ограничения" выше.

Если пораженная часть тела была защищена доспехами, то количество наносимого урона должно быть снижено ПРОЧНОСТЬЮ этой брони (вставка "Броня", стр. 76). Если броня надета слоями (например, пластинчатые доспехи с кольчугой или кольчуга поверх гамбезона), значения прочности СКЛАДЫВАЮТСЯ.

К сожалению, ношение некоторых видов брони влияет на передвижение. Это касается кольчужных и пластинчатых доспехов - первые очень тяжелы, вторые легче, но более жесткие. Их ношение способно СНИЗИТЬ Передвижение, Восприятие, Ловкость и Проворство на 1 (см. вставку "Броня: защита и

ограничения" выше), что, само собой, повлияет и на вторичные параметры или даже на определенные навыки (см. вставку "Навыки и броня"), но не влияет на количество кубиков, используемые персонажем в броне для бросков на попадание. Легко подсчитать, что ношение и лат, и кольчуги снизит атрибуты на 2.

Внимание: конечно же, движения полностью бронированного персонажа, то есть одетого в доспехи, защищающие туловище (нагрудник, кираса с кольчугой) и конечности (верхние и нижние) и шлем, будут ограничены. Это усложнит осуществление боевых маневров (см. ниже), а также прицеливание (см. стр. 80) и уклонение (см. стр. 78), увеличивая их стоимость на 1 Очко Боя.

Броня

Название	Прочность	Надевание[1]	Снятие
Мягкая броня	1	1 минута/1 минута[2]	5 раундов
Кольчуга	2	2 минуты[2]/2 минуты[2]	1 минута
Латы	3	5 минут[3]/4 минуты[2]	4 минуты[2]
Шлем[4]	2	1 раунд/1 раунд	1 раунд
Щит[5]	2 (1)	0	0
Павеза[5]	3 (2)	0	0

[1] Перед знаком "/" указано нормальное время надевания брони. После - время надевания в спешке, и такой способ повлияет на защиту, которую дает броня. В контексте игровой механики это означает, что будет защищен только корпус, а прочность снижается на 1 (исключением является только мягкая броня, которая всегда дает 1 прочность). В случае латных доспехов надевается только нагрудник или даже просто кираса (прочность корпуса - 2; остальное тело - 0). Кольчугу можно надеть относительно быстро, так как она облегает тело под собственным весом и, таким образом, всегда одинаково защищает.

[2] Если есть кто-то, кто поможет персонажу надеть доспехи, необходимое время может быть сокращено вдвое.

[3] Кто-то должен помочь персонажу надеть этот тип брони.

[4] Защищает только голову.

[5] Защищает корпус, голову и ту руку, на которую надет. Внимание: щиты увеличивают физическую защиту от снарядов на значение из таблицы. Они обеспечивают и прочность, и защиту одновременно.

Внимание: в столбцах "Надевание" и "Снятие" мы даем приблизительную оценку необходимого времени на одевание и снятие брони (что может быть важно при падении в воду). "0" означает, что щиты можно отбросить мгновенно.

Когда дело касается щитов (включая павезы), они делают невозможным использование двуручного и некоторого древкового оружия (см. "Оружие и маневры", стр. 83). Но они обеспечивают как прочность, так и защиту от дальних атак и даже некоторых заклинаний.

Пример

Каспар, сражающийся со Сварте, носит гамбезон и шлем, и прикрывается щитом. Таким образом, его прочность составляет 3 пункта на корпус и части, прикрытые щитом, 4 пункта на голову и 1 пункт в остальных местах.

Навыки и броня

Вот список навыков, связанных с атрибутами, понижаемыми броней:

Проворство: акробатика, гибкость, скрытность, лазание, выступление (танцы)

Ловкость: лицедейство, фальсификация, молитвы, магия, ремесло (основанное на Лов), искусство (основанное на Лов), взлом, выступление (игра на инструментах), ведьмачьи знаки

Восприятие: чтение по губам, слух, поиск, наблюдательность, искусство (композиторство), выслеживание

Прицеливание

Геральт наклонился, размахнулся, в воздухе резко просвистел дюймовый металлический шарик и со звоном врезался дьяволу точно между рогами. Сильван рухнул как подкошенный.

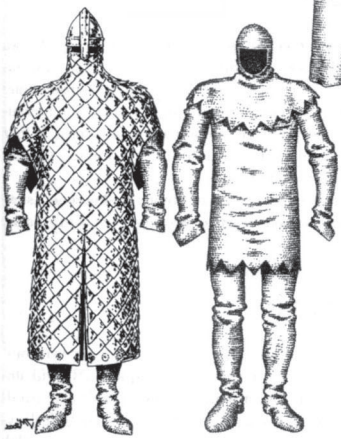
"Край света"

Если игроки хотят поразить определенную часть тела, а их персонажи при этом не выполняют определенные маневры (например, кварту, которая всегда наносится по ногам - см. "Маневры стандартного боя", стр. 82), они могут целиться свободно. В таком случае сложность попадания увеличивается на ОДИН (так же, как если бы у противника была более высокая физическая защита) при прицеливании в руку или ногу. Прицеливание в голову, шею или кисти повышает сложность на ДВА. Атака по глазам, пальцам или ступням повысит сложность на ТРИ. В зависимости от ситуации и воли Рассказчика эти модификаторы могут быть выше.

То же самое относится к стрельбе и метанию - сложность увеличивается на ОДИН, ДВА или ТРИ (фактически повышая физическую защиту противника).

МЯГКАЯ БРОНЯ

КОЛЬЧУГА

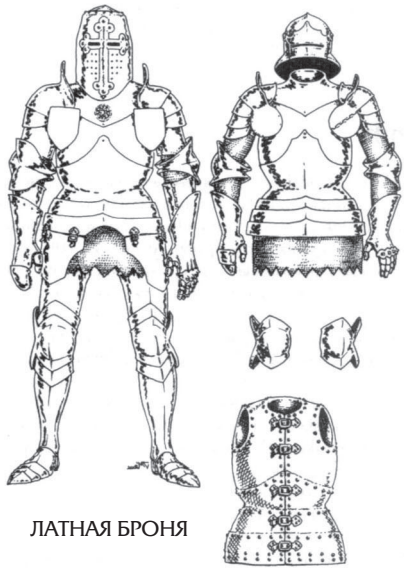


Как носить броню?

Комбинирование доспехов распространено и очевидно, ведь каждый хочет быть максимально защищенным. Но здесь есть некие ограничения, кроющиеся в конструкции и материалах, применяемых для защиты. Как носки, надетые на обувь, не принесут особой пользы, так и плохо скомбинированная броня не защитит от атак (если ее вообще можно будет надеть).

Комбинирование доспехов руководствуется этими простыми правилами:

- КОЛЬЧУГУ носят только в сочетании с какой-нибудь мягкой броней, включающей гамбезон или какой-нибудь толстый кафтан, сделанный из кожи или ткани. Только сумасшедшие надевают кольчугу прямо поверх тела или на обычную одежду.
- ЛАТЫ или БРИГАНТИНА сами по себе дают хорошую защиту, но могут ужасно натирать, поэтому они сочетаются с некоторыми мягкими доспехами, которые также работают как прокладка, помогая поглощать силу ударов. Обычно люди носят и кольчугу под латами (поверх мягкой брони).
- КОЛЬЧУЖНЫЙ КАПЮШОН, надетый на непокрытую голову (если это единственное защитное снаряжение), не только не защитит вообще, но и под силой удара может врезаться в голову владельца. Его следует надевать как минимум поверх трех капюшонов из шерсти, но часто их дополняют стеганным чепчиком, сшитым по типу гамбезона. Если кольчужный капюшон является частью шлема для дополнительной защиты, он все равно идет с дополнительным подшлемником.



ЛАТНАЯ БРОНЯ

Доспехи, котты и украшения

Дворянство и рыцарство всех стран обычно носит свои гербы и эмблемы домов на оружии или доспехах. Но они НИКОГДА не рисуют их на пластинах брони. Расписной или тканый рисунок помещают на тонком льне или другой ткани и приклепывают к броне или пропускают под ремнями. В случае мягкой брони принято надевать поверх нее туники или узкие кафтаны. Украшенные таким образом доспехи красочны и заметны, а в пылу боя позволяют узнавать союзников.

Примечание 1: каждое прицеливание (что означает попытку попасть в определенную часть тела) будет стоить 1 ОБ.

Примечание 2: персонаж, одетый в доспехи, закрывающие корпус (латы или кольчуга) и конечности (верхние или нижние) и шлем, должен потратить дополнительно 1 Очко Боя (всего 2 ОБ).

Уклонение

Персонажи с навыком уклонения могут после атаки объявить об уклонении от нее вместо своей атаки - конечно, если у них еще есть действие в этом раунде (см. "Действия", стр. 60). Успешное уклонение требует прохождения встречной проверки навыка атакующего и уклонения персонажа. Успех в этой проверке означает, что персонаж не был задет и, соответственно, не получил никакого урона.

Персонажам, достигшим **хорошего** (3) уклонения, больше не нужно использовать свои действия для выполнения уклонения. Иными словами: они могут атаковать, произносить заклинания и т. д. и одновременно успешно уклоняться от атак противника. Если при этом уклонение заканчивается неудачей, то последующее действие все же тратится.

Примечание 1: уклонение можно выполнять только один раз за раунд, независимо от уровня навыка.

Примечание 2: каждая попытка уклонения стоит 1 ОБ.

Примечание 3: персонажи, одетые в броню, отличную от мягкой, и покрывающую корпус, конечности и голову, должны потратить дополнительно 1 Очко Боя (всего 2 ОБ).

Пример

*Сражаясь с Каспаром с Гор, Сварте Функерхил имел **средние** (2) Проворство и Восприятие, **хорошее** (3) уклонение и **хороший** (3) бой. У его противника **хорошее** (3) Проворство и **хороший** (3) бой. Таким образом, защита Сварте равна 1 + 3 = 4, но он решает уклониться от атаки противника. Атакующий его Каспар должен выполнить проверку со сложностью 4 - 3 = 1. При броске 3d6 на кубиках выпадает "3", "4" и "5" - два успеха, что на один больше, чем необходимо. Базовая сложность уклонения будет равна 4 (Рассказчик решает, что ситуация не требует повышения сложности - у Сварте достаточно места для уклонения) плюс 1 за дополнительный успех Каспара - всего 5. Эта сложность изменена уклонением Сварте: 5 - 3 = 2. Чтобы уклониться от атаки, игрок, контролирующий Функерхила, должен при броске 2d6 набрать два успеха. Ему повезло, так как на каждом из кубиков выпало "5"! Сварте удалось уклониться от страшного топора Каспара!*

Засада

Всегда легче атаковать врага, который не подозревает о нападении. Застигнутый врасплох человек не сможет правильно защищаться и не сумеет среагировать мгновенно (в первом раунде боя застигнутый врасплох теряет свое действие). Если персонажу удалось незаметно подкрасться вплотную, или он просто напал исподтишка, либо же использовал какой-либо отвлекающий маневр, защита противников будет снижена до 1 (независимо от Проворства или навыков) и они не смогут нанести ответный удар в первом раунде.
Внимание: Рассказчик может решить, что защита застигнутого врасплох существа выше, учитывая его врожденные свойства или магическое влияние.

Падение

Бесчисленное количество раз персонаж может оказаться на земле во время боя. В таких случаях его будет легче поразить (см. "Ситуационные модификаторы", стр. 79), а ему станет труднее действовать (сложность всех проверок увеличится на 2). Если ситуация не выходит за рамки, то упавший персонаж может снова подняться, но при этом он потратит на это все действие, не имея возможности предпринять что-либо еще.

Захват

Нередко персонаж может оказаться схваченным каким-нибудь монстром или сам поймать кого-либо (см. "Боевые маневры", стр. 80), что позволит захватить противника. В зависимости от решения Рассказчика захваченный человек может выполнять

конкретные действия, не считая попыток освободиться. Но, как правило, захваченные остаются совершенно беззащитными и могут надеяться только на помощь товарищей. Урон, наносимый при захвате, считается "по корпусу", а броня от него лишь на половину эффективна (половина прочности, округление вниз, не ниже 1).

Ситуационные модификаторы

Во время поединков бойцы не стоят неподвижно один напротив другого и бой не проходит в идеальных условиях. Бойцы движутся, останавливаются, один выше, другой ниже и т.д. Бывают и сражения под проливным дождем или в темноте. Все эти элементы влияют на сложность бросков на попадание.

Внимание: "+" означает повышенную сложность, "-" - пониженную. Их можно рассматривать как бонус или штраф к защите.

Ситуация	Обычный/ безоружный бой	Стрельба/ метание
Атакованный		
бежит	-	+1
невидим*	+5	+5
оглушен, потерял равновесие	-1	-1
окружен тремя и более противниками	-2	-
опрокинут	-3	+2
убегает, лазает и т. д.	-2	-2
скрыт		
на 25% площади тела	+1	+1
на 25-50% площади тела	+2	+2
на 50-75% площади тела	+3	+3
на 75-100% площади тела	+4	+4
застигнут врасплох	защита 1	защита 1
Атакующий		
бежит	+1	+1
верхом	+1	+2
невидим	-2	-2
слеп*	+5	+5
выше	-1	-
*Окружение***		
Гроза	+2	+3 (или невозможно)
Полная тьма	+5	+5
Дождь	+1	+2
Сильный ветер	+1	невозможно
Скользкая поверхность	+2	+2
Лунный свет	+2	+3
Факел, сумерки	+1	+1

* Атакующий должен понять, где находится враг, или использовать другие органы чувств.

** Действует на всех, кто участвует в бою.

Жертва, желающая освободиться, должна совершить встречную проверку собственной акробатики, гибкости или безоружного боя против безоружного боя захватившего ее человека с базовой сложностью 4 (или выше, по решению Рассказчика).

Внимание: освобождение от захвата - с помощью упомянутой выше проверки - будет стоить действия.

Натиск

Любой персонаж - особенно верховой - способен совершить натиск. Натиск увеличивает урон от этой атаки, но также открывает персонажа для ответного удара. Чтобы совершить натиск, персонаж должен набрать скорость - это будет стоить действия, и такой персонаж должен пробежать не менее 10 метров в сторону врага или 30 галопом. В следующий ход во время своей атаки персонаж достигает противника, атакует и одновременно останавливается, если пеший, или замедляется, если верхом. Импульс такой атаки умножает модификатор, происходящий от Силы персонажа (или Силы скакуна, которая у лошадей равна 4) на ЧЕТЫРЕ (а не на два, как при обычной атаке). К сожалению, защита совершающего натиск с момента начала натиска и до следующего действия уменьшается на ДВА.

При пешем натиске можно использовать любое оружие. Верховой натиск можно осуществить только при помощи копья или пики (а они обычно ломаются после атаки).

Примечание 1: натиск будет стоить 1 ОБ, если персонаж использует древковое или двуручное оружие. В остальных случаях (легкое и тяжелое оружие) стоимость будет равна 2 ОБ. И, само собой, сложно представить кого-то, кто совершает натиск с кинжалом или камнем...

Примечание 2: во время натиска невозможно уклониться, перейти в оборону или наступление.

Бой с оружием в каждой руке

На Континенте есть множество воинов, которые могут сражаться, держа меч в одной и кинжал в другой руке. Персонажи игроков также могут это делать. Но бой с оружием в обеих руках имеет определенные ограничения:

- Во-первых, "основной" рукой (обычно правой) можно держать оружие из групп: ножи, легкое оружие и тяжелое оружие. Другая рука (скорее всего левая) может держать только легкое оружие или нож.
- Во-вторых, все проверки на попадание становится сложнее выполнить. Атаки оружием в "основной" руке имеют модификатор 1 (словно защита противника была увеличена на 1), а атаки, проводимые вторым оружием, модифицируются на 2 (словно защита противника была увеличена на 2).
- В-третьих, сражаясь таким образом, вы явно не сможете использовать щит.

Рукопашная против врага с оружием

Когда персонаж сражается без оружия против кого-то, бьющегося любым оружием (но не импровизированным - это должно быть что-то специально созданное для боя, например, меч, булава или топор), то из-за использования безоружного боя его защита уменьшается на ОДИН. Это правило показывает преимущества досягаемости оружия и скорости атаки им.

Внимание: если защита дерущегося врукопашную персонажа состоит только из Проворства, то она не уменьшается.

Боевые маневры

Настоящий виртуоз боя напоминает танцора, исполняющего различные движения. Атака, выпад, отскок - это самые простые элементы схватки. Каждый уровень обычного или безоружного боя позволяет использовать более сложные маневры. Это все те точные пинки, удары и броские названия фехтовальных приемов, которые мы все знаем из книг Анджея Сапковского.

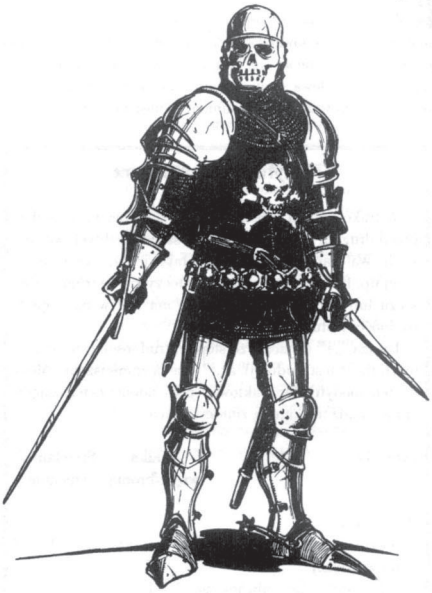
Конечно, в одном раунде (используя действие) персонаж способен выполнить только один маневр, если в описании не указано иное.

Персонажи автоматически не узнают все маневры, связанные с определенным уровнем мастерства. Их необходимо изучать отдельно. Когда они приобретаются во время создания персонажа, их стоимость равна стоимости их осуществления в Очках Боя, но в этот момент они изучаются за пункты навыков. Если позже игроки захотят, чтобы их персонаж изучил какой-либо из маневров, они должны потратить на это столько ОП, сколько стоит маневр в ОБ x10 (см. "Очки опыта" на стр. 55). Как вы понимаете, маневры стоимостью 0 ОБ известны всем и каждый может их выполнять.

В таблицах, описывающих маневры (см. стр. 81 и 82), указаны требуемые навыки, названия маневров, их стоимости в Очках Боя, и каково их влияние на защиту или эффект. В защите указано два числа - одно для нападающего и одно для обороняющегося. Плюс ("+") означает, что защита увеличивается, и попасть становится труднее; минус ("-") - что уменьшается. Таким образом, обозначение "-1/+2" означает, что нападающий снижает свою защиту на 1, а защищающийся увеличивает на 2 (проще говоря, выполняя определенные маневры, боец подставляет себя, и ему самому становится сложнее попасть). Эти модификаторы действуют только на нападающего и обороняющегося, и их следует применять только до начала действия нападающего в следующем раунде.

Примечание 1: когда персонаж, выполняющий маневр, подвергается нападению более чем одного противника, у такого персонажа будет скорректирована защита от всех противников.

Примечание 2: игроки должны заявить об использовании маневра, когда наступает их очередь действовать. Затем они тратят необходимые ОБ и



пытаются поразить своего противника. Неудачная проверка попадания означает, что маневр не удался, и ОБ потрачены впустую.

Примечание 3: в одном раунде можно выполнять только один маневр.

Пример

Во время создания персонажа игрок, управляющий Сварте, решил приобрести маневр под названием балестра. Для этого ему также нужен бой хотя бы **среднего** *уровня. За маневр он заплатил 2 очка, потому что это его стоимость в ОБ. Если бы он хотел купить этот маневр позже, ему пришлось бы заплатить 20 очков опыта. Выполнение балестры будет стоить игроку 2 ОБ и немного риска (защита персонажа будет снижена на 1 до следующего хода), но и нанесет он с ее помощью больше урона, конечно, если попадание будет удачным.*

Список рукопашных маневров

Геральт, по-прежнему не замедляя шага, молниеносно ударил его кулаком в игольчатой перчатке, не замахнувшись, лишь слегка согнув колени. Ударил прямо по кривящимся губам. Губы Цикады лопнули, словно раздавленные вишни. Ведьмак сгорбился и ударил еще раз в то же самое место, на этот раз сделав короткий замах и чувствуя, как вслед за силой и инерцией удара выхлестывает ярость. Цикада, повернувшись на одной ноге в грязи, а другой в воздухе, рыгнул кровью и навзничь шлепнулся в лужу.

"Осколок льда"

Таблица маневров безоружного боя

Уровень безоружного боя	Маневр	Цена в ОБ	Защита	Дополнительный эффект
1	Блок	0	0/0	Нет
	Удар	0	0/0	Нет
	Пинок	0	0/0	Нет
2	Комбинация ударов	2	-1/0	+1 к результату на одном, указанном кубике игрока (включая Кубик Предназначения) после броска на попадание.
	Захват	4	-2/0	Захват противника (см. стр. 78) и лишение его возможности действовать. В первом раунде захваченный противник не получает никакого урона. В любой раунд после этого захвативший, потратив действие, может причинить жертве 2d3 + Сил урона по корпусу. Чтобы освободиться, жертва должна пройти встречную проверку собственной акробатики, гибкости или безоружного боя против захвата.
3	Болевой перехват	3	+1/0	Не стандартный блок (см. выше), а форма атаки. Если по противнику прошло попадание, то стандартный урон уменьшается вдвое.
4	Удар в болевую точку	5	-1/+2	+1 к наносимому урону. Попадание по уязвимой части тела выведет противника из боя на d6 раундов, если только он не пройдет проверку стойкости со сложностью, равной урону, нанесенному этим приемом.
	Ошеломляющий бросок	3	-2/+1	Соперник схвачен (см. стр. 79) и оба бойца лежат на земле. Чтобы освободиться, схваченный должен пройти встречную проверку своей акробатики, гибкости или безоружного боя против захвата. Каждый раунд этого захвата жертве будет причиняться 2d3 + Сил урона.
	Жесткий бросок	4	-2/+1	+3 к наносимому урону. Противник брошен на землю и упал.
	Смертельный удар	10	-3/+2	Мгновенная смерть противника, не прошедшего проверку стойкости со сложностью, равной урону, полученному от смертельного удара.
5	Дразнящее уклонение	5	0/0	Выполняется вместо стандартного уклонения и работает как таковое, но вместо него совершается проверка безоружного боя. В случае успеха персонаж не только уклонится от удара, но и сделает это таким образом, чтобы высмеять противника и выставить его жалким слабаком, который даже ударить никого не может.
	Калечащий удар	11	-2/+2	Калечащий удар позволяет - в зависимости от необходимости - ослепить, парализовать и т.д., не убивая противника.

- **Блок:** отведение и блокирование ударов противника. Его не нужно объявлять - он выполняется каждый раз автоматически. На самом деле это не что иное, как поддержание правильной стойки.
- **Болевой перехват:** блок, позволяющий не только отразить атаку, но и причинить дополнительную боль, вывернув захваченную руку или проведя бросок.
- **Дразнящее уклонение:** уклонение, исполненное таким образом, чтобы ваш противник выглядел неуклюжим слабаком.
- **Жесткий бросок:** бросок, совершенный с целью нанести как можно больше урона.
- **Захват:** захват противника и его удержание, что позволяет впоследствии наносить дополнительный урон.
- **Калечащий удар:** удар, направленный в конкретную жизненно важную точку тела противника с целью ослепить, парализовать и т.п.
- **Комбинация ударов:** серия быстрых ударов, рассматриваемая как одиночный маневр. Например, серия последовательных ударов: левый, правый хук.
- **Ошеломляющий бросок:** бросок в сочетании с удержанием, позволяющий частично вывести противника из строя.
- **Смертельный удар:** атака, имеющая целью мгновенно убить противника - мощный удар в гортань, нос, нижнюю челюсть и т. д.
- **Удар в болевую точку:** прицельный удар, выполненный таким образом, чтобы причинить как можно больше

боли. Например, попадание в основание носа, солнечное сплетение или промежность.

- **Удар, пинок:** стандартные удары, которые чаще всего наносятся во время драк.

Список маневров в бою с оружием

Она прыгнула, махнула левой рукой, юбка взлетела в воздух, вслед за нею, заслоненный материалом, блеснул меч. Короткий удар. Геральт отскочил, ткань его даже не задела, а клинок Ренфри скользнул по его мечу, он машинально защитился серединой клинка, связал оба меча коротким вращением, пытаясь выбить у нее оружие. (...) Она отбила его острие и сразу на полусогнутых, раскачивая бедрами, ударила, целясь в лицо. Геральт (...) закружился, избегая мелькающего в молниеносных ударах меча, снова отскочил. Она налетела на него (...) ударила вблизи с полуоборота. Он уклонился, увернувшись совсем рядом с ней. Она знала эти приемы. Развернулась одновременно с ним и (...) проехала ему лезвием по груди. (...) Он развернулся еще раз (...) отразил клинок, летящий к его виску, сделал быстрый финт и выпад. Ренфри отскочила, наклонилась для удара снизу, Геральт, присев в выпаде, молниеносно рубанул ее снизу, самым концом меча, через открытое бедро и пах.

"Меньшее зло"

Эти маневры в основном предназначены для использования с холодным оружием, таким как мечи, сабли, тесаки и т. д. В случае оружия, такого как топоры, булавы или дубинки, мы говорим только об обычных ударах и чем-то, напоминающем темпо, контратаку и пируэт, и само собой блоки работают как парирование. Более короткое древковое оружие, такое как глефы,

Таблица маневров стандартного боя

Уровень боя	Маневр	Цена в ОБ	Защита	Дополнительный эффект
1	Рубящий/колющий удар	0	0/0	Нет
	Парирование	0	0/0	Нет
2	Финт	2	0/-1	Нет
	Балестра	2	-1/0	+4 к урону
	Патинадо	1	0/0	+2 к урону
	Контрнатиск*	2	-1/0	Успех при маневре означает, что персонаж нанесет врагу, выполняющему натиск, урон с модификатором, равным Сил x4 (а не стандартный Сил x2). Мало того, атакующий теряет свой бонус от выполнения натиска (модификатор урона будет для него стандартным Сил x2).
	Контрудар	3	-1/-2	+1 к значениям всех кубиков, использованых для броска на попадание**.
3	Имброккато	3	0/-1	+3 к урону.
	Укол***	7	0/0	Такой удар наносит в два раза больше урона (результат броска урона удваивается, затем добавляются все модификаторы). В зависимости от ситуации Рассказчик может разрешить или запретить свободный выбор атакуемой части тела.
	Пируэт	2	-1/+1	+5 к урону.
	Темпо	2	+2/0	Нет
4	Кварта	4	-1/0	Автоматическое попадание по ногам, +1 к урону. Противник, не прошедший проверку акробатики со сложностью равной половине полученного урона, падает.
5	Королевский удар	10	-3/+2	Мгновенная смерть противника, не прошедшего проверку стойкости со сложностью, равной половине полученного урона.
	Рубящий/колющий удар в шею	12	-2/+1	Смерть противника в течении d6 раундов, если он не прошел проверку стойкости со сложностью, равной половине полученного урона, или не вылечился (магически или при помощи навыка лечения - с указанной сложностью проверки).

* Обороняющийся должен использовать действие при подготовке к маневру. Позже, когда противник окажется достаточно близко для атаки, персонаж совершает стандартную проверку попадания (это не требует действия, но может быть выполнено только один раз). Успешная проверка означает, что маневр удался и атакующий был остановлен.

** Этот бонус суммируется с +1 к результату от использования дополнительных ОБ (поэтому стоит использовать больше ОБ при контрударе).

*** Противник не должен ожидать этой атаки - быть застигнутым врасплох, спящим, без сознания и т.д.

Оружие и маневры

Существует много видов оружия ближнего боя, зачастую сильно отличающихся друг от друга: мечи и сабли - это нечто совсем иное, нежели пятиметровые пики или мощные бердыши. Каждый вид оружия работает по-своему, одни удары выполнять проще, другие сложнее, а третьи вообще невозможно нанести. Для подробного разбора всех тонкостей фехтования места не хватило и пришлось упростить это благородное искусство для нужд этой игры. Но чтобы хоть немного остаться в рамках реализма, мы приводим краткую подборку разных видов оружия вместе с маневрами, которые при помощи этого оружия совершить невозможно.

Тип оружия	Недоступные маневры	Прочие ограничения
Короткое оружие (ножи, кинжалы)	Балестра, патинадо, королевский удар, рубящий/колющий удар в шею, пируэт, контрнатиск, контрудар.	Нет
Рубяще-колющее оружие (мечи, сабли, рапиры, палаши)	Контрнатиск	Нет
Колющее оружие, одноручное (шпага)	Рубящий удар, пируэт, контрнатиск	Нет
Рубящее оружие, двуручное (двуручные мечи)	Контрнатиск	Нельзя использовать верхом или вместе со щитом.
Дробящее оружие, одно- и двуручное (булавы, дубины и т. д.)	Имброккато, кварта, укол, укол в шею, королевский удар, контрнатиск, контрудар	Одноручное дробящее оружие бесполезно для парирования, так что мудрый воин использует вместе с ним щит. Двуручное оружие нельзя использовать со щитами. Таким образом, большинство ударов совершается из-за спины союзника. Двуручное оружие нельзя использовать верхом
Рубяще-колющее древковое оружие (алебарды, бердыши, глефы)	Нет	Нельзя использовать верхом или вместе со щитом.
Колющее древковое оружие (пики, длинные копья, шпонтоны)	Рубящий удар, парирование, пируэт	Нет (за исключением длинных трех- или пятиметровых пехотных пик, которые нельзя использовать со щитами или верхом)

Внимание: некоторые топоры или даже булавы могут быть снабжены весьма изящными шипами, позволяющими выполнять маневры, предполагающие укол. С разрешения Рассказчика персонажи, вооруженные таким оружием, смогут выполнять имброккато, кварту, укол, укол в шею и королевский удар, но эти маневры будут стоить им на 2 ОБ больше, чем обычно.

алебарды, рансеры, шпонтоны или протазаны, можно использовать для всех ударов, аналогичных маневрам, предназначенным для клинкового оружия ближнего боя. Длинное древковое оружие, то есть трех- и пятиметровые пики, можно использовать только для колющих ударов (см. выше "Оружие и маневры").

- **Балестра:** прыжок вперед и выпад.
- **Имброккато:** укол под клинком или рукоятью оружия противника.
- **Кварта:** круговой шаг назад и выпад.
- **Контрнатиск:** защита от атак, обычно верховых. Оружие следует воткнуть в землю, опираясь на него одной ногой. Древковое оружие можно держать двумя руками или одной, в то время как в другой будет оружие, такое как меч, сабля или кортик. Успешное использование этого действия обычно приводит к поломке древка.
- **Контрудар:** парирование, за которым немедленно следует контратака.
- **Королевский удар:** атака, направленная прямо в сердце.
- **Парирование:** блокирование входящей атаки. Каждый, кто не пытается уклониться от атаки, автоматически парирует, а проще говоря - пытается заблокировать чужой клинок своим. Выполняется каждый раз, в каждом раунде, так как это фехтовальная стойка.
- **Патинадо:** быстрый шаг вперед в сочетании с одновременной атакой, обычно уколом.
- **Пируэт:** атака, выполняемая во время поворота - она является более мощной, чем обычно, но также открывает атакующего.
- **Рубящий/колющий удар:** обычный рубящий или колющий удар.

Стрелковые маневры

Любители луков и арбалетов наверняка заметили недостаток боевых маневров для такого оружия. К сожалению, нам не хватило места, чтобы описать их здесь. Они появятся в первом же дополнении к игре **"Ведьмак"**.

- **Рубящий/колющий удар в шею:** атака, направленная прямо в горло.
- **Темпо:** выполнение собственной атаки во время атаки противника, вместо ее парирования.
- **Укол:** внезапная атака по жизненно важной точке противника. Хотя в названии этого не указано, этот маневр можно выполнять также с рубящим и дробящим оружием.
- **Финт:** известная уловка - притвориться, что целишься в одну часть тела, а на самом деле атаковать другую.

Бой: сводка правил

Перед боем определяем инициативу (d6 + Вос). Если результаты одинаковы, порядок определяется по Проворству - первыми будут ходить персонажи с более высоким уровнем Проворства. Если и Проворство одинаково, то эти персонажи действуют одновременно.

Схватка или раунд боя

Все выполняют каждый из шагов, один за другим, согласно инициативе.

1) Заявки о действиях. Стоит отметить, что каждый участник боя сам решает, что он хочет делать, когда приходит его очередь. Это позволяет ему реагировать на предыдущие действия союзников и врагов.
2) Выполнение действий: проверки попадания, либо уклонения, использование магии или осуществление любого другого действия.
3) Выполнение бросков урона (если атака удалась, заклинание сработало и т.д.).
4) Определение наносимого урона с учетом брони.
5) Проверка здоровья атакуемых.

НЕЧТО БОЛЬШЕЕ

КНИГА МАГИИ И РЕЛИГИИ

- Магия (...) по мнению некоторых, представляет собою овеществление Хаоса. Она - ключ, способный отворять запертые двери. Двери, за которыми таятся кошмар, опасность и невообразимый ужас, враждебные, деструктивные силы, силы чистого Зла, которые в состоянии уничтожить весь мир, а не только того, кто двери раскроет. (...) Магия, по мнению некоторых, есть Искусство. Искусство могущественное, элитарное, способное творить произведения прекрасные и необычные. Магия - это дар, данный немногим избранным. (...) Есть также такие, по мнению которых магия - Наука. Чтобы овладеть ею, мало одного дара и врожденных способностей. Необходимы годы упорных занятий и напряженного труда, необходима выдержка и самодисциплина. Так, обретенная магия - это знание, это познание, границы которого постоянно расширяют светлые и живые умы путем опыта, эксперимента, практики. (...) Магия - это Хаос, Искусство и Наука. Она - проклятие, благословение и прогресс. Все зависит от того, кто, как и с какой целью пользуется магией. А магия - всюду. Всюду вокруг нас. Легкодоступная. Достаточно протянуть руку. Взгляни. Я протягиваю руку.

"Кровь эльфов"

Магия - это мощь, происходящая от силы, наполняющей мир, называемой Силой или аурой. Люди научились использовать ее после Сопряжения Сфер - повсеместного слияния видимого и невидимого миров, материи и духа. Они узнали об этом от эльфов, своих старших и нелюбимых братьев. Вскоре они разработали свои собственные практики, отличные от заклинаний Аэн Сеидхе. Эта книга в основном об этой силе.

Сопряжение Сфер

По человеческим меркам Сопряжение Сфер произошло около 1500 лет назад. Это было великое слияние невидимого с видимым, материи с духом, прошлого с будущим. Это великое смешение сфер привело к возникновению странных гибридов животных, таких как гравейры, гули и другие существа, не имеющие своей экологической ниши. Сопряжение также стало причиной исчезновения многих видов и необычных существ. Это также время, когда первые люди прибыли - по словам эльфов - из другого мира, опустошенного ими менее чем через пять миллионов лет после появления homo sapiens.

Оценка явления не однозначна: эльфы воспринимают Сопряжение как катаклизм, вызвавший вымирание многих видов и породивший людей. Люди рассказывают о существах, которые появились в то время и которые якобы являются порождениями Хаоса, угрожающими мировому порядку. Единственными людьми, которые, похоже, рады Сопряжению, были маги, поскольку оно позволило им использовать магию.

Магия - это в равной степени и искусство, и наука, требующая таланта, врожденных способностей и многих лет усердной учебы и смирения. Чтобы стать МАГОМ, нужно пройти множество испытаний и тестов, а также выдержать длительное и всестороннее обучение в одной из магических академий, изучая, среди прочего, сложное искусство извлечения Силы из стихий. Во время изучения тела адептов подвергаются магическим процедурам, которые делают их более красивыми, замедляют процесс старения - и, в большинстве случаев, обрекают на невозможность иметь детей. Все это делается в основном ради престижа: представители магического ремесла должны быть достойными и представлять себя с изяществом, выглядеть молодо, красиво и посвящать себя магии, а не семье.

Сообщество магов управляется Магическим Капитулом и Советом - институтами, к которым каждый обязан проявлять безоговорочное послушание и лояльность. Их можно сравнить с двумя палатами парламента, в котором Капитул, состоящий из старших чародеев, облеченных высокими заслугами, играет роль верхней палаты.

У ЖРЕЦОВ дела обстоят иначе. Даже если они и балуются магией, то при этом не проходят изнурительных тренировок, но это не значит, что они не готовятся долгое время. Чтобы использовать Силу, им нужны молитва и медитация, во время которых они входят в транс, что позволяет им черпать энергию, подобную энергии магов, и использовать ее для определенных заклинаний. Способность преобразовывать ауру трактуется как чудесный дар и милость бога.

Затем идут ВЕДЬМАКИ, знающие лишь несколько простейших заклинаний, называемых ими знаками. Эти заклинания настолько просты, что для их сотворения требуется только правильный жест и немного концентрации; даже слов не нужно. Ведьмаки черпают Силу не из стихий, а из своих медальонов, которые работают как амулеты, хранящие запас магической

и выполняющие несколько других полезных функций. Если они хотят достичь состояния разума, подходящего для вытягивания и применения ауры, то для этого охотники на монстров дополнительно принимают специальные эликсиры.

В нашей игре магию могут использовать только персонажи, обладающие навыками: магия, молитвы или ведьмачьи знаки. Эти способности также определяют ремесло или профессию персонажа. Последний навык позволяет творить лишь знаки и доступен только ведьмакам. Персонажи, владеющие магией, являются полноправными чародеями, обязанными быть верными магическому Совету и Капитулу. Знать молитвы - значит быть жрецом какого-то божества.

Ведьмак-жрец-волшебник

Механика игры позволяет создавать причудливых персонажей, являющихся одновременно магами, ведьмаками и жрецами. Конечно, только от Рассказчиков зависит, сможет ли такой гибрид существовать в их игре. Мы не одобряем подобные "творения", так как они просто не вписываются в мир игры. Даже если мы и можем представить мага или ведьмака, который в какой-то момент своей жизни испытал просветление и стал жрецом, то никакая другая комбинация совершенно не подходит под Континент, описанный Анджеем Сапковским.

Сила

- Но я уже умею черпать Силу. А ты сама учила меня, что Сила - везде. Так зачем же мы лазаем по кустам? Ведь в храме полно энергии!

- Верно, ее там немало. Именно поэтому храм и построили в том, а не в каком-то другом месте. И потому же на территории храма тебе кажется, будто черпать энергию так легко.

"Кровь эльфов"

Сила (иногда называемая аурой) - это мистическая энергия, необходимая для произнесения заклинания. Все люди, использующие магию, и существа, созданные с ее помощью, способны обнаруживать окружающую их ауру. Более чувствительные могут даже ощущать турбулентность, сопровождающую произнесение заклинаний. Без соответствующей подготовки и врожденных способностей использование Силы очень опасно или вообще невозможно.

Сила пронизывает весь мир, и она есть в стихиях: воде, земле, воздухе и огне. Легче всего вытягивать ее из воды. Чародей может черпать из нее энергию даже вдали от морей, рек и озер - достаточно одной из многочисленных подземных водных жил. Самой трудной для приручения, самой опасной, но и самой могущественной является Сила огня, черпать из нее могут только истинные мастера магии. Некоторые простые заклинания могут быть сотворены с привлечением ауры из любого заданного элемента; более продвинутые и сложные заклинания требуют использования определенного элемента.

Существуют люди, которые не являются ни магами, ни жрецами, ни ведьмаками, ни друидами, но при этом могут самостоятельно и бессознательно использовать ауру. Переполняющая их сила часто приводит к безумию - будет разумно использовать таких персонажей только в качестве фоновых.

Жрецы, как уже упоминалось, получают свою Силу от медитации и молитв. Успех здесь зависит исключительно от преданности и рвения священнослужителя. Сила, которую используют ведьмаки, "спрятана" в их медальонах.

Некоторые животные очень чувствительны к ауре. Предположительно, ее даже могут впитывать кошки и драконы.

Сила и девственность

- Ох уж эта теперешняя молодежь! (...) Раненько начинают! Одно только у них на уме.

- А именно?

- Разве ты не знаешь, ведьмак, что девица, то бишь нетронутая, не могла бы воспользоваться Силой?

"Вопрос цены"

Предполагается, что девственники не могут использовать Силу - только сексуальная инициация высвобождает запасы магической энергии. Это не полностью подтвержденный факт, и на этот счет существуют разные теории.

Сила в игре

В игре **"Ведьмак: Игра воображения"** каждый человек, использующий магию, обладает некоторой способностью поглощать Силу, то есть имеет максимальный предел магической энергии, которое может удерживать его тело. Этот предел измеряется в ОЧКАХ СИЛЫ (ОС), количество которых равно удвоенной сумме Воли, Ловкости и одного из навыков: магии, молитв или знаков - если персонаж обладает более, чем одним из этих навыков (что может быть только с разрешения Рассказчика), то учитывается только самый высокий. Как вы можете догадаться, ОС считаются очень схожим с ОБ способом (см. книгу "Меч Предназначения", стр. 67).

Прежде чем использующие магию смогут произнести какое-либо заклинание или молитву, они должны сначала накопить достаточную для этого Силу. Это можно сделать "заранее" или непосредственно перед применением заклинания.

Внимание: накопленную в теле Силу нельзя "удерживать" более суток (до сна).

Человек, вытянувший слишком много энергии и превысивший свой лимит, скорее всего, погибнет, так как накопленная Сила просто взорвется (именно поэтому ни один человек не в силах "держать" в своем теле больше

Вытягивание Силы

Количество получаемой Силы или ОС, ограничено естественным образом. Следующая таблица поможет Рассказчикам решить, что и как.

Размер источника	Расстояние до источника	Вид стихии: Вода	Огонь	Ветер	Земля	Объем ауры*
Малый	Прямой контакт	Флакон с водой, водная жила под землей**	Маленькое пламя	Порыв ветра	Трава, горсть грязи	d3
Средний	0,5 м	Ведро воды, жила прямо под ногами**	Костерок	Легкий сквозняк	Кусты, валуны	d6
Большой	2 м	Пруд, колодец, подземная река**	Очаг	Легкий бриз	Леса, скалы	2d6
Огромный	10 м	Свободно текущая вода	Неконтролируемое пламя	Штормовой ветер	Девственный лес, горы	3d6

* За один раз - один раунд, то есть 6 ходов. Маги никоим образом не могут уменьшить количество черпаемой Силы, поэтому вытягивание из горящего здания всегда будет давать 3d6 ОС. Они могут избежать возможного урона после прохождения проверки концентрации со сложностью, зависящей от размера источника (малый - 2, средний - 3, большой - 4 и огромный - 5)

** Чтобы вытягивать из водных жил, требуется сперва их почувствовать - проверка магии со сложностью, зависящей от расстояния до потока (соответственно 3, 4, 5 или 6).

Внимание: заклинание разыгрывается в том же раунде, в котором было получено достаточное количество энергии - на последнем ходу этого раунда.

ОС, чем следует из представленной формулы). В крайних случаях, когда запас ОС исчерпан, волшебники произносят заклинания ценой причиняемого себе урона - по одному пункту урона за каждую недостающую единицу ауры. Только обладатели амулетов имеют доступ к большему количеству энергии, чем способно вместить их тело. Ведь Сила талисманов находится "вне тела" (см. "Амулеты", стр. 105).

Сила магов

Чародеи вытягивают ауру напрямую из стихий и/или амулетов. Количество получаемой ауры зависит от элемента, из которого маг черпает Силу. Один раунд фокусировки и концентрации позволяет магу получить определенное количество Очков Силы (см. вставку "Вытягивание Силы"). Если в результате проверки получится больше энергии, чем способно удержать тело, то каждые 2 ОС сверх лимита будут наносить по 1 пункту урона, пока лишняя Сила не покинет тело. Успешная проверка концентрации со сложностью, зависящей от размера источника (2 - малый, 3 - средний, 4 - большой и 5 - огромный), позволяет отменить указанный урон.

Во время вытягивания Очков Силы нужно лишь объявить, какая стихия используется, а Рассказчик бросит соответствующее количество кубиков. Стоит помнить, из какой стихии черпал персонаж, чтобы при произнесении заклинаний можно было учитывать дополнительные модификаторы, исходящие от стихии (см. "Модификаторы сложности в зависимости от стихии", стр. 96). Если утром маг использует воздух, то когда он позже будет произносить заклинания, основанные на земле, они получат модификатор +2 к сложности. Если он будет тянуть Силу прямо перед произнесением заклинания, то может не успеть сделать это вовремя или у него не будет достаточного количества Силы. Оба метода, соответственно, имеют свои недостатки и преимущества. Игроки должны выбрать, какой способ получения Очков Силы им больше подходит.

Внимание: Рассказчик может решить, что в течение одного дня маг может использовать только одну стихию. В остальных случаях играющие за мага должны записывать, какая стихия использовалась для получения ОС, так как это повлияет на модификаторы во время произнесения заклинаний.

Сила жрецов

Жрец получает Силу от своего божества, иногда ему в этом помогают святые символы и реликвии. Количество ауры здесь зависит от того, как он соблюдает заповеди веры, но оно никогда не превышает предела, определяемого телом жреца (поэтому максимальное количество ОС, которое тело способно "удержать", определяется заранее заданным лимитом). Чтобы черпать Силу, жрец должен произнести общую молитву и начать медитировать. Благодаря этому он получает связь со своим божеством, а если при этом он был достаточно праведен, то получает d6 Очков Силы за раунд созерцания. Ему не грозит урон.

Сила ведьмаков

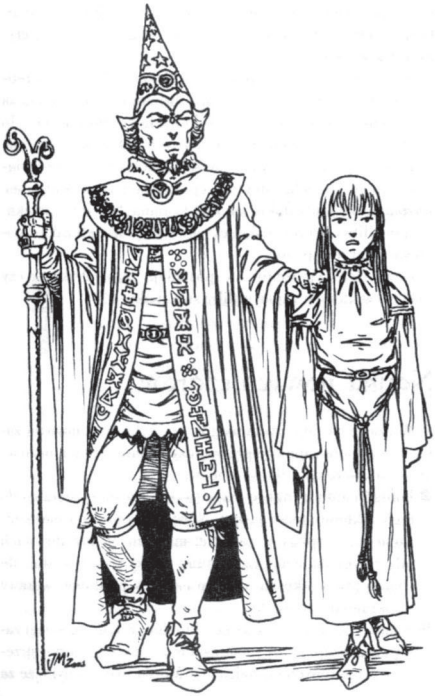
Ведьмак черпает Силу из своего амулета, дополняя ее эликсирами (см. "Ведьмачьи медальоны", стр. 123, и "Ведьмачьи эликсиры", стр. 124). Их знаменитые медальоны - не что иное, как амулеты. Они содержат установленное количество Силы и являются единственным ее источником для ведьмаков. Использованные ОС обновляются сами по себе через шесть часов после полного истощения. Так или иначе, количество ОС, "хранящихся" в медальоне, зависит от возможностей ведьмака, заданных ранее описанной формулой определения лимита.

Пример 1

Маг Периньон перед тем, как отправиться в путь, решил почерпнуть Силу прямо сейчас, чтобы в случае неприятностей не пришлось делать это второпях. Его Воля и Ловкость равны 3, а магией он владеет ***отлично*** *(4). Поэтому Периньон способен вытянуть максимум 20 Очков Силы (3 + 3 + 4) x 2. Если в этот день ему нужно будет произнести заклинание стоимостью более 20 ОС, то он может получить недостающие Очки либо из амулета, либо рискнуть своим здоровьем и использовать собственную жизненную силу. К счастью, этот день был исключительно тихим, и маг потратил лишь несколько ОС, чтобы избавиться от комаров. Оставшаяся Сила покинула его тело во время сна, поэтому утром ему придется черпать из своего окружения.*

Пример 2

Жрец Гроум (Воля и Ловкость ***отличные*** *(4), молитвы* ***хорошие*** *(3) - то есть он может запасти до (4 + 4 + 3) x 2 = 22 ОС) в критический момент взывает к своему божеству. Он произносит общую молитву и начинает четырехраундовую медитацию. Как праведный слуга и последователь, он получает от своего божества количество Очков Силы, равное броску 4d6. Если результат превысит значение 22, у Гроама все равно будет 22 ОС.*



Пример 3

Молодой ведьмак Кормак, недавно покинувший Каэр Морхен, имеет ***отличную*** *(4) Ловкость и Волю и* ***хороший*** *(3) навык знаков. Хотя ведьмак и вытягивает свои ОС из медальона, у него все равно может быть только (4 + 3 + 3) x 2 = 20. Таким образом, он должен следить за тем, чтобы не злоупотреблять знаками. Если он использует укрепляющие свойства своих зелий, то получит больше очков для использования.*

Истоки

- Чистейшая, первородная Сила! (...) Она не может с нею справиться!

"Вопрос цены"

Некоторые дети, даже если у них есть проблемы с произнесением заклинаний, являются живыми сосудами Силы, используемыми магами в качестве Истоков. В ранние дни, когда люди только начинали изучать магию, таких искали как ценных "помощников" магов. В настоящее время они очень редки: вытягивание Силы из Истоков считается морально сомнительным, так как воздействует на жизненные силы Истоков и приводит (как бы хорошо с ними ни обращались) к их преждевременной смерти. С другой стороны, Истоки обычно не способны контролировать свою Силу, что делает их опасными для окружающих.

Истоки в игровой механике

Исток следует рассматривать как живой амулет, содержащий обычно количество ОС, равное утроенной сумме Воли и Ловкости. Каждое вытягивание, изымающее более половины от максимального количества энергии, нанесет Истоку d6 урона. Истоку необходимо восемь часов сна, чтобы восстановить ауру.

Мы не рекомендуем играть за Истоков, так как они крайне редки. Их лучше оставлять фоновыми персонажами.

Заклинания, молитвы и знаки

Маги используют чары, называемые также заклинаниями (см. "Из книги заклинаний", стр. 96), жрецы читают молитвы (см. "Жреческий молитвенник", стр. 110), а ведьмаки применяют знаки (см. "Ведьмачьи знаки", стр. 121). Эти способности изучаются в самом начале их пути (то есть во время создания персонажа), а жрецы и маги также обучаются им и в более позднем возрасте - благодаря опыту и накопленным знаниям (то есть когда персонажами играют их игроки).

Количество заклинаний или молитв, известных персонажу в начале игры, равно значению соответствующего навыка - соответственно магии или молитв. Маги и жрецы обычно не выбирают заклинания, которые они выучили. Таким образом, мы предлагаем,

чтобы начальные заклинания и молитвы определялись Рассказчиком (если это не так, то общая стоимость начальных заклинаний и молитв не должна превышать 50 ОП). Ведьмаки покидают свои школы, зная все знаки.

Внимание: общая молитва не учитывается при определении количества молитв, известных со старта. Ее знают все послушники изначально.

Дальнейшее изучение новых заклинаний и молитв зависит исключительно от бережливости игроков и щедрости Рассказчика, награждающего их очками опыта.

Пример 1

*Маг Периньон, покинувший академию в Бан Арде, имел магию на уровне **хорошо** (3). Тогда он знал заклинания: Защита, Стрела, Лечение. Позже он некоторое время работал помощником у одного местного чародея, который не только улучшил его магический навык (которым он владеет сейчас **отлично** (4)), но и обучил его нескольким новым заклинаниям, таким как Телепроекция или Сканирование.*

Пример 2

*Когда свежепомазанный жрец Крепп покидал храмовую школу, его молитвы были **средние** (2) и он знал следующие молитвы: общая (будучи последователем, он знал эту молитву по умолчанию и в его запас известных молитв она не входит), исцеляющая и посвящения.*

Пример 3

Ведьмак Кормак, который выехал из Каэр Морхена, в наилучшем виде знает все шесть знаков!

Хранение магии

Заклинания и молитвы игровые и фоновые персонажи заучивают наизусть до такой степени, что способны прочитать их, даже если их внезапно разбудить среди ночи. Память, однако, ненадежна и во время приключений может случиться так, что кто-то забудет данное заклинание или выучит новое (читайте далее). Это делает книги заклинаний и свитки полезными, так как они содержат записанные формулы заклинаний. Практически каждый маг имеет в своей библиотеке книгу или несколько страниц, содержащих известные заклинания. Они записаны Старшими Рунами - древнейшим алфавитом, известным в основном магам, жрецам и ведьмакам (и он требует надлежащего навыка грамотности). Даже если найдется какой-нибудь ученый, способный расшифровать заклинание и понять конкретные жесты, будучи "магически неактивным", он все равно не сумеет произнести заклинание.

Магические фолианты создаются и пишутся так же, как и любые другие книги. Иногда, чтобы их не трогали обыватели, маги снабжают их разными ловушками. Или же они записывают заклинания специальными улучшенными чернилами, которые не так быстро

тускнеют. Информация о том, что для записи заклинаний требуется кожа детей или девственная кровь, не более чем сплетни, порожденные завистью или невежеством людей. Но следует помнить, что магические книги (если они не защищены должным образом) так же чувствительны к воде, огню и зубам грызунов, как и любой другой фолиант.

У жрецов все работает немного иначе. В большинстве религий нордлингов нет своих священных писаний; однако существуют записанные каноны молитв и литургические календари. Они содержат правильные воззвания, которые заучивают во время службы, в школах или духовных семинариях. Некоторые более законспирированные вероисповедания или секты (например, культ Корам Агх Тэра) передают свои молитвы устно, но адепты - вопреки прямым запретам - часто записывают их самостоятельно.

Очевидно, что у ведьмаков нет ни книг, ни свитков, в которых хранились бы их знаки... или же они есть?

Изучение новых заклинаний

В течение своей жизни маги постоянно имеют дело с новыми заклинаниями, которые они рано или поздно захотят выучить сами. Это может быть осуществлено несколькими различными способами:

- Обучение у другого мага (если он сам того желает в первую очередь). Само собой, чародей может потребовать за это деньги, магические предметы или другие заклинания. Изучение заклинания таким образом потребует количества дней, равного половине своей стоимости в очках опыта (округление в большую сторону).
- Обучение по книге. Проблема тут происходит от простого факта - книги заклинаний не лежат на каждом лотке местной ярмарки и обычно тщательно охраняются другими чародеями. Вы можете быть

уверены, что владелец возьмет большую плату за такую книгу. Время обучения такое же, как и при обучении у другого мага.

- Наблюдение за действиями другого мага. Это форма, обычная для молодых чародеев, но также очень ненадежная, поскольку не все детали всегда видны (Рассказчик может потребовать пройти несколько очень сложных проверок наблюдательности в сочетании с такими навыками, как магия или знание магии). Чтобы познать заклинание таким образом, требуется количество дней, равное его цене в очках опыта. Первое применение такого заклинания будет иметь модификатор сложности +3. Для всеобщей безопасности будет неплохо, если такой эксперимент будет проводиться в какой-то отдаленной местности. Если заклинание не сработает, в следующий раз модификатор уменьшится с +3 до +2. Если и на этот раз заклинание завершится провалом, модификатор снизится до +1 и будет оставаться таким до тех пор, пока заклинание не будет правильно произнесено. Только после правильного применения заклинания модификатор достигнет 0. Внимание: между проверками в таком случае должен быть перерыв не менее недели, который маги потратят на обдумывание своих ошибок.

Когда заклинание будет освоено, маг должен потратить количество очков опыта соответственно заклинанию. Дополнительно совершается проверка магии со сложностью, равной 2 плюс 1/10 стоимости в очках опыта (с округлением в большую сторону), чтобы убедиться, что чародей все сделал правильно. Выдающаяся неудача означает, что маг все испортил и должен начать заново. В таком случае потраченные очки опыта теряются. Если проверка заканчивается обычным провалом, то маг должен потратить дополнительные дни на обучение (их количество равно половине предыдущей суммы, округляя в большую сторону) и дополнительные ОП (стоимость заклинания в таком случае будет равна 150% от заданного значения, округление в большую сторону). Базовая сложность второй проверки магии должна быть уменьшена на значение концентрации обучающегося колдуна, потому что этот навык также зависит от того, достаточна ли была концентрация для изучения формулы.

Пример

Как мы помним, у мага Периньона ***отличная*** *(4) магия. К сожалению, потеряв работу помощника, он также потерял доступ к новым заклинаниям. К счастью, у одного старого антиквара он нашел тубус с пергаментом внутри. После осмотра выяснилось, что это формула заклинания Полет. У Периньона 40 ОП, поэтому он может выучить это заклинание, на что у него уйдет 20 дней.*

Но нашему магу этого было мало. Он начал искать новые заклинания и сумел найти другого чародея, владеющего Телекинезом. Несколько дней (10) Периньон анализировал формулу заклинания и думал, как его применять (за это время игрок прошел проверку на знание магии со сложностью 5). В течение следующих нескольких дней (15) маг опробовал достаточно различных жестов и интонаций, чтобы, наконец, решить, что он знает, как читать заклинание (проверка магии со сложностью 4). Еще несколько дней (10) он тренировал все жесты. Наконец, через 35 дней он попытался применить Телекинез. Для этого игрок совершил проверку магии со сложностью 4 + (1/10 x 35) = 7,5 - округляем до 8. К сожалению, проверка закончилось неудачей. Периньон теперь должен потратить больше дней на изучение, при этом все изучение будет стоить ему 35 + 18 = 58 ОП.

Изучение новых молитв

В случае жрецов есть только один способ выучить новые молитвы. Жрецы должны молиться своему божеству и просить милость и дар - новую молитву. Если Рассказчик решает, что жрец хорошо справляется со своими обязанностями и живет по принципам веры, он может выдать новую молитву. В таком случае игрок должен просто потратить необходимое количество ОП.

Новые знаки

Может случиться так, что на Континенте существуют ведьмаки, использующие известные лишь немногим тайные знаки. Появятся ли они в истории Рассказчика? Кто знает... но ведьмак должен сперва выучить такие знаки. Когда и как? Сколько ОП это будет стоить? Все зависит от вас.

Применение заклинаний, молитв, знаков

Чародей взмахнул палочкой, выкрикнул заклинание. Сосну, росшую на прибрежном откосе, моментально охватило бушующее пламя.

"Предел возможного"

Использование магической силы требует, прежде всего, трех вещей: концентрации, произнесения заклинания или молитвы вслух и правильного жеста. В случае знаков требуется только концентрация и жест. Заклинания не должны иметь слишком сложную формулу - иногда достаточно нескольких слов. Молитвы могут иметь предопределенную форму или быть полностью импровизированными. Но помните, они должны быть полны восхвалений и уважения к божеству.

Сосредоточение позволяет черпать Силу из стихий (или амулета) или связываться божеством. Иногда концентрацию нужно чем-то дополнительно усилить, чтобы лучше сформировать мысли и направить энергию на желаемый эффект. Этим чем-то могут быть разные компоненты - такие экзотические и неаппетитные, как кровь дракона или экскременты троллей, или приятно будоражащие чувства - вроде ведьмачьих эликсиров.

Внимание: сотворение заклинания и складывание знака занимает один раунд (до следующего действия сотворения/складывания, в котором происходит "запуск"), если не указано иное. В случае молитв необходимое время указано в их описании.

Проверки заклинаний/молитв/знаков

Магия, молитвы и ведьмачьи знаки - уникальные навыки. Во-первых, они позволяют персонажам использовать могущественные силы, описанные в этой главе. Во-вторых, они фактически связаны с двумя атрибутами (см. "Описание навыков", стр. 19). Когда персонаж хочет произнести заклинание, провести ритуал или сложить руки в знак, игрок использует Ловкость указанного персонажа. Но если персонаж выполняет любое другое действие, связанное с этими тремя навыками (перенастройка амулета, попытка узнать что-то о силах конкретной локации, изучение нового заклинания), проверка должна основываться на Интеллекте.

Чтение заклинаний, вознесение молитв, складывание знаков

Йеннифэр, не вставая, небрежно махнула рукой и проговорила заклинание. Вода из лохани вместе с той, что разлилась по полу и стекала с Геральта, собралась в полупрозрачный шар и со свистом вылетела в окно. Послышался громкий плеск.

"Осколок льда"

Чтобы персонаж мог произнести заклинание, успешно помолиться или сложить знак, игрок должен:

- Объявить о таком действии.
- Вытянуть (или использовать собранный ранее запас) необходимое количество ОС. Маги должны объявить, какая стихия используется (смотрите вставку "Вытягивание Силы", стр. 88). Они должны находиться рядом с источником ауры или использовать амулет. Количество Очков Силы, полученных из природы, зависит от количества используемого вещества (из озера можно получить больше ОС, чем из капли воды). Для жрецов источником Силы является их божество, с которым они контактируют во время медитации. Ведьмаки используют Силу своих медальонов.
- Сложить руки или пальцы нужным образом и продемонстрировать это Рассказчику. Если в тексте отсутствуют прямые описания, у игрока есть свобода воли в этом плане.
- Произнести формулу заклинания или зачитать правильную молитву. Конкретное содержание мы оставляем на усмотрение игроков, разумеется, при помощи Рассказчика. Ведьмакам, очевидно, не нужно ничего говорить для своих знаков.
- Пройти успешную проверку нужного навыка - для магов это магия, для ведьмаков - знаки, для жрецов - молитвы. При проверке должны учитываться все дополнительные модификаторы, например, связанные со сложными условиями (см. "Примеры модификаторов сложности при использовании Силы" справа), в которых действует персонаж, или при использовании Силы конкретной стихии (см. "Модификаторы сложности в зависимости от стихии", стр. 96).

Необязательное правило

Рассказчик может разрешить перед произнесением заклинания, чтением молитвы или складыванием знака совершить проверку концентрации (на которую будет потрачен дополнительный раунд). В случае успеха игрок может использовать правило, описанное во вставке "Механика концентрации", стр. 26.

Примечание 1: сотворение заклинания/молитвы/знака может быть прервано. Если во время указанных действий персонаж получает травму, игрок должен выполнить проверку концентрации со сложностью, равной половине полученного урона плюс модификатор сложности заклинания/молитвы/знака. Успешная проверка означает, что персонаж выполнил действие. Неудачная - что травма нарушила фокусировку персонажа, а ОС, потраченные на заклинание/молитву/знак, были потеряны.

Примечание 2: количество затрачиваемых ОС должно быть объявлено во время произнесения заклинаний. Это касается как ОС, используемых для активации, так и для дополнительных эффектов, таких как увеличение продолжительности заклинания или его мощи.

Примеры модификаторов сложности при использовании Силы

В зависимости от воли Рассказчика эти модификаторы могут воздействовать на всех персонажей, использующих Силу - магию, молитвы или знаки.

Заклинатель/молящийся/складывающий:	Модификатор:
Ранен	+2
Избит	+1
Отвлекся	+1
Сонный	+1
Убегает от разъяренной толпы	+1
При смерти	+3
В огне	+2 или вообще нет
В воде	+2 или вообще нет
Висит на веревке	+1
Использует ноги вместо рук	+3
Устал	+1
Связан	+3 или вообще нет

Уровень сложности заклинаний/молитв/знаков

На сложность проверок магии/молитв/знаков могут влиять два фактора. Первый - это магическое сопротивление существа, на которое воздействует Сила. Оно описывается модификатором МАГИЧЕСКОЙ ЗАЩИТЫ, рассчитываемым аналогично модификатору физической защиты в бою. Это сумма значений определенного навыка (когда персонаж сопротивляется

заклинаниям, это магия, когда молитвам - молитвы, а когда знакам - знаки) плюс модификатор Воли (см. вставку "Модификаторы магической защиты" ниже). Магическая защита объектов равна 0, поэтому сложность наложения на них заклинаний обусловлена другими факторами.

Внимание: персонажи могут понизить свою магическую защиту до нуля, если захотят, что облегчит использование, например, исцеляющих заклинаний. Это стоит действия для осуществления и распространяется на все заклинания/молитвы/знаки, наложенные на такого персонажа до его следующего действия. Не исключено, что противник воспользуется такой возможностью в корыстных целях...

Модификаторы магической защиты

Уровень Воли	Модификатор защиты
1-2	1
3-4	2
5	3

Второй фактор - это модификаторы, зависящие от сложности заклинания/молитвы/знака и ситуации, в которой находятся персонажи. К последним относятся, например, вид стихии, из которой черпал Силу персонаж (смотрите вставку "Модификаторы сложности в зависимости от стихии", стр. 96) и многие другие факторы (смотрите вставку "Примеры модификаторов сложности при использовании Силы", предыдущая страница).

Определяя сложность молитвы, Рассказчик также должен учитывать следующие факторы: следует ли персонаж этике своего божества и какова цель молитвы. У жреца могут (и даже должны) возникнуть проблемы со сдвиганием гор или переходом пешком с островов Скеллиге на материк, особенно если это делается для собственного удобства, а не для выполнения благородной задачи или возвеличивания славы божества (см. "Модификаторы молитв" , стр. 109).

Пример

Как мы знаем, у Периньона ***хорошая*** *(3) Воля и* ***отличная*** *(4) магия. Таким образом, его магическая защита от заклинаний равна 2 (от Воли) плюс 4 (от навыка). А вот с молитвами и знаками дела обстоят иначе, так как в этих случаях защита Периньона будет равна всего 2 от Воли.*

Критические заклинания

Если проверка магии, молитв или знаков набирает больше успехов, чем необходимо, каждый такой успех:

- увеличивает наносимый урон на +3 (добавляется в конце и никогда не умножается).
- увеличивает количество залеченных ран на 3.
- увеличивает длительность заклинания на 150% (то есть вместо 60 секунд будет 90).
- уменьшает количество затрачиваемых ОС на 5 (но всегда минимум 1).

Необязательное правило

Выдающиеся успехи

Проверка магии, молитв или знаков может закончиться выдающимся успехом. Это означает, что Сила сработала лучше, чем ожидал персонаж. Заклинание могло, например, нанести в два раза больше урона (как при критическом попадании), молитва затронула все собрание, а знак подействовал на монстра гораздо сильнее. Все зависит от изобретательности Рассказчика. Но одно несомненно: в случае выдающегося успеха силу невозможно подавить.

Выдающиеся неудачи

Если во время проверки с заклинателем случилась выдающаяся неудача, эффект, даже если он будет впечатляющим, может произойти совершенно иначе, чем ожидалось. Вероятно, он будет противоположен желаемому и почти наверняка неприятен - как для заклинателя, так и для его спутников. Хотя многие поколения магов пытаются описать и классифицировать подобные нежелательные эффекты, Сила постоянно их удивляет. Таким образом, мы оставим это на волю Рассказчика.

Внимание: игрок при содействии Рассказчика решает, какой из описанных эффектов имел место.

Место попадания и заклинания

В случае заклинаний, наносящих урон, таких как Стрела, Огненная сеть или Огненный шар (все на стр. 99), правила для места попадания аналогичны правилам ближнего боя. Конечно, Рассказчик также может решить (особенно в случае с двумя последними заклинаниями), что повреждения были нанесены корпусу.

Внимание: то же самое относится к знакам и молитвам.

Отражение заклинаний/молитв/знаков

Определенные заклинания/молитвы/знаки (названия которых отмечены (')) можно преодолеть. Требуется встречная проверка соответствующего навыка (приведенного, разумеется, в описании - например, концентрация) против навыка заклинателя - магии, молитв или знаков. Сперва маг/жрец/ведьмак делает особый бросок, который определяет собственно применение силы. В случае успеха его результат повлияет на модификаторы для человека, отражающего магию (см. "Встречные проверки", стр. 64). По умолчанию сложность отражения всегда равна 4.

Внимание: заклинание можно преодолеть только один раз, если в описании не указано иное. Совершается в

раунде сразу после произнесения заклинания, когда наступает черед действия жертвы. Само собой, это будет стоить этого действия.

Пример

Периньон решил наложить заклинание Кляп на раздражающего его юношу, который пытается узнать что-то о магии. Жертва ничего не знает о заклинаниях, а ее Воля равна 2. Таким образом, у юноши магическая защита равна 1. Периньон предварительно черпает ОС из земли, поэтому модификатор равен 3, так как Кляп - заклинание, основанное на воздухе. Наш маг здоров и ничто не мешает его магии. Кляп сам по себе имеет модификатор 0. Таким образом, окончательный модификатор равен 1 (магическая защита) + 2 (модификатор от используемой стихии) + 0 (ситуационный модификатор) + 0 (модификатор заклинания) = 3. Навык магии Периньона ***отличный*** *(4), так что произнесение заклинания обязательно увенчается успехом (3 - 4 = -1). Но так как Кляп можно отразить, он совершает проверку Ловкости (насколько мы помним, она у него* ***хороша*** *(3)). Выпадает "2", "4" и "5" - два успеха!*

Несчастный юноша может попытаться преодолеть Кляп, закрыв рот, в следующем раунде. Сложность проверки стойкости в этом случае будет 4 (по умолчанию) + 2 (дополнительные успехи) = 6. Как мы видим, Периньон будет наслаждаться тишиной следующие 10 минут.

Увеличение мощи заклинаний/молитв/знаков

Если у мага, жреца или ведьмака осталось некоторое количество Очков Силы, их можно использовать для увеличения силы и эффективности заклинания, молитвы или знака. Потратив одно очко, вы можете добавить 1 к выпавшему результату на любом кубике. Это правило распространяется на все виды магии без исключений и работает независимо от опций, приведенных в описании определенных заклинаний. Это аналогично тому, что относится к Очкам Боя (см. стр. 67).

Пример

Маг Периньон решил наложить заклинание Сон на кричащего сопляка, который прерывал его трапезу в трактире. Он решил черпать Силу из земли и потратил на это весь раунд: так как в его распоряжении большое пространство, он может вытянуть 2d6 ОС. После броска кубиков он получает 10 очков. Чародей решает потратить почти всю собранную Силу на заклинание (которое стоит 5), поэтому он может увеличить на 1 значение на четырех кубиках. Он совершает проверку. Сложность заклинания по умолчанию зависит от магической защиты ребенка, равной 1. Поскольку Периньон ***отличный*** *(4) маг, это не должно вызвать никаких проблем. У мальчика есть право сопротивляться заклинанию: все, что для этого нужно - это встречная проверка стойкости. Но Периньон - могущественный маг, а мальчик - обычный пацан, поэтому Рассказчик решил, что делать проверку отражения бессмысленно. Паршивец засыпает, и Периньон может спокойно доесть свой суп. Если бы он хотел наложить заклинание на другого мага, все, очевидно, работало бы иначе.*

Магия и доспехи

Игроки, любящие доспехи, могут предположить, что при достаточном количестве металла на их персонажей не подействует даже магия. Это неправда, и многие воины усвоили это на собственном горьком опыте. Для защиты от заклинаний в большинстве случаев приходится полагаться на врожденные атрибуты. Это также работает немного иначе для заклинаний из пирокинетической группы. От них броня защищает хуже, чем можно предположить: количество поглощаемого урона надо делить на два. Доспехи, поглощающие лишь 1 единицу урона, вообще не защитят от магии. Они "работают" нормально, когда в их владельца попадает физический объект, приведенный в движение магией - например, когда на голову воина под действием заклинания Телекинез (стр. 98) падает полка, полная горшков, или когда он должен сражаться с самодвижущимися палками. Вес доспехов также добавляется к общей нагрузке при использовании заклинаний Левитация и Полет (оба на стр. 97). Так что не исключено, что перед тем, как чародей сможет унести раненого воина в безопасное место, ему придется сперва снять с него кольчугу.

Внимание: в отличие от того, что думают многие стражи и солдаты удачи, шлемы НЕ защищают от заклинаний, воздействующих на разум.

Доспехи и чародеи

Если жрецы и ведьмаки могут без проблем использовать свои силы (то есть либо молитвы, либо знаки), при этом бронируя себя любым образом, то маги не способны так легко колдовать в доспехах. Самое главное, что во время обучения маги даже близко не подходят ни к каким доспехам, а значит, не умеют ими пользоваться. Во-вторых, доспехи очевидным образом сковывают движения, затрудняя выполнение сложных жестов, необходимых для произнесения заклинаний. Это не означает, что маг не может носить броню. Он обязательно наденет ее, и не раз. Но если он хочет произнести заклинание в доспехе, есть шанс, что оно не удастся (см. вставку "Влияние брони на заклинания" ниже).

Влияние брони на заклинания

Если чародей желает сотворить заклинание, требующее жеста или компонентов (см. "Из книги заклинаний", стр. 96), будучи в доспехах, он должен заранее сделать проверку 2d6. Если результат будет в рамках "Шанса сжигания", значит заклинание завершилось неудачей - маг потерял действие и половину базовых ОС, заявленных в стоимости заклинания.

Внимание: если маг носит несколько слоев различных доспехов, учитывается только тот, у которого больше всего шансов сжечь заклинание. Таким образом, чародей в шлеме и мягкой броне сожжет заклинание, если результат броска 2d6 будет "2", "3", "4", "5" или "6".

Название брони	Шанс сжигания
Шлем	2
Кольчуга	2-8
Мягкая	2-6
Павеза	2-7
Латы	2-10
Щит	2-4

Групповое колдовство и вознесение молитв

Телепроекционное заклинание было очень сложным, произносить его надо было совместно, соединив руки и мысли. И даже тогда усилие оказалось чертовски большим. Да и расстояние было немалое. Стиснутые веки Филиппы Эйльхарт дрожали, Трисс Меригольд тяжело дышала, на высоком лбу Кейры Мец выступила испарина. Только на лице Маргариты Ло-Антиль не заметно было утомления.

"Крещение огнем"

Допустимо произносить заклинания или читать молитвы в группе. В таких случаях совершается проверка среднего значения магии или молитв. Чтобы рассчитать количество ОС, используемых для такого ритуала, затрачиваемую ауру нужно разделить между заклинателями и от каждого взять необходимое количество.

Обучение будущего мага

Еще совсем мальчишкой, когда мои ровесники бегали по полям с луками, ловили рыбу или играли в чет-нечет, я корпел над манускриптами. От каменного пола в башне у меня ломило кости и болели суставы. Летом, разумеется, потому что зимой хрустел лед на зубах. От пыли старых свитков и книг я кашлял так, что глаза лезли на лоб, а мой мэтр, старый Ретшильд, никогда не упускал случая стегануть меня по спине плеткой, считая, видимо, что иначе мне не добиться успехов в науке. Я не испробовал ни военной службы, ни девочек, ни пива. А ведь это были лучшие годы, когда все удовольствия особо притягательны и приятны.

"Осколок льда"

В старину магически одаренных детей тщательно разыскивали и отправляли на учебу. В настоящее время проверка наличия у ребенка магического дара является одной из обязанностей чародея, живущего в конкретном городе. По приказу Совета одаренное дитя отправляется в одну из Академий магии. Иногда это сопряжено с отрывом от семьи, но все же делается на благо молодого человека. Неконтролируемая Сила - очень опасная вещь, которая может привести к обилию скверных последствий, в том числе - безумию.

Существует две школы магии, называемые Академиями: для девочек - Аретуза, на острове Танедд у побережья Темерии, а для мальчиков - Бан Ард в королевстве Каэдвен.

Первая из них была основана много веков назад знаменитой волшебницей Кларой Лариссой де Винтер, а ее нынешняя ректор - Маргарита Ло-Антиль. Плата за обучение высока - 1100 новиградских крон - учеба тяжела, а дисциплина строга. Зато у учеников школы есть все, в том числе и предметы роскоши, поскольку Академия снабжается лучшими ремесленниками, проживающими в близлежащем порту Горс Велен.

Адепты не могут покинуть остров или отправиться в город, а на остров не допускаются посторонние. Даже представители местных властей могут войти только во дворец Локсию. Во время учебы девушки изучают не только магию, но и принципы варки зелий и создания волшебных предметов - тех, что безвредны для всех. Дамы также обучаются этикету, самообороне, ботанике, медицине, истории и другим гуманитарным наукам. Очевидно, чародейки уверены, что девушки набирают более высокие оценки, чем их коллеги из Бан Арда.

Школа в Бан Арде была создана примерно в то же время, что и академия в Аретузе. Ее основателем якобы был Герхарт из Аэлле, который научился магии у эльфийской чародейки из Долины Понтар. Он и по сей день является ее ректором - самый старый из ныне живущих чародеев! Тип обучения, как и плата за него, аналогичны таковым на Танедде. Часто бывает так, что будущие маги не хотят подчиняться строгим уставам учебного заведения и покидают его без разрешения магистров или совершают при помощи Силы разные студенческие проделки, иногда вызывая нешуточные опустошения. Крупнейшие проступки наказываются

Остров Танедд

Остров Танедд напоминает гигантский каменный столб, вкопанный в дно океана, массивный зиккурат, окруженный извилистой дорогой, зигзагами лестниц и террас, утопающий в зелени рощ и садов. Стройные белые башни и купола тянутся к небу, венчая комплексы отдельных зданий. Все здания словно высечены в склонах этой морской горы с помощью эльфийской магии. Рядом с пиком расположен дворец Гарштанг, резиденция Капитула. На вершине стоит Тор Лара - Башня Чайки с неисправным порталом, место, которого адепты избегают и считают довольно опасным. Единственный способ попасть на остров - это мост, соединяющий берег залива с островом. Рядом с ним расположен покрытый красной черепицей дворец Локсия, откуда можно попасть на дорогу, ведущую на более высокие террасы, украшенные зданиями и садами Аретузы - школы чародеек. Внутренняя часть острова полая; в огромную пещеру может войти целый корабль.

исключением из школы. Будущим волшебникам не нужно бояться за свое будущее - вокруг школы, словно стервятники, притаились вербовщики из разных разведслужб. Таких завербованных магов обычно готовят в качестве убийц королей и принцов.

Как мы уже отмечали, при обучении тела адептов и адепток подвергаются различным модификациям, сделанным при помощи магии и медицины. Облик будущих магов совершенствуется, часто превращая отвратительное в красивое и манящее. Процесс старения также замедляется. Осознание того, что красота значительно облегчает общение, само по себе не ново. Кроме того, человек, знакомый с тайными искусствами, также должен хорошо выглядеть - это часть престижа профессии. В свою очередь, во время Конгресса магов в Цидарисе Тиссая де Врие добилась обязательной стерилизации чародеек в качестве способа предотвращения "магических династий", которые в будущем могли бы достичь абсолютной власти.

Обучение в обеих школах длится почти двенадцать лет, поэтому выпускники покидают их уже полностью сформированными адептами. Кульминацией учебы является выпускной экзамен, после которого происходит торжественный прием в Братство. Во время этой церемонии маги получают жезлы (а иногда даже амулеты) и дают клятву, согласно которой они обязуются соблюдать магический Устав (который можно сократить до безоговорочной верности Совету и Капитулу).

Каждый персонаж, окончивший магическую академию, должен иметь Интеллект, Ловкость и навык магии не ниже **хорошего** (3) уровня. Наверняка прочими его навыками будут: алхимия, грамотность (как минимум, обычная и в Старшей Речи), лечение, знание растений и трав.

Из книги заклинаний

Овал потускнел, но, прежде чем погас совсем, женщина успела подбежать и крикнуть что-то непонятное, протянув руку. Затрещало и загудело, угасающий овал на мгновение вскипел бурлящим огнем. Издалека до Лютика долетел нечеткий звук, очень напоминающий крик боли.

"Кровь эльфов"

Способность манипулировать Силой и воздействовать на реальность - основа чародейства. С помощью определенных слов, правильных жестов и реквизита чародеи способны черпать магию прямо из природы. Последовательности жестов и слов широко известны как заклинания или чары. Адептам не обязательно произносить формулу вслух, иногда достаточно просто открывать рот в такт словам.

Чтобы заклинание получилось, игрок должен совершить проверку магии со сложностью, равной магической защите цели, и прибавить дополнительный модификатор из описания (ПЛЮС возможные ситуационные модификаторы по решению Рассказчика - см. "Модификаторы сложности в зависимости от стихии" ниже и "Примеры модификаторов сложности при использовании Силы", стр. 92).

Модификаторы сложности в зависимости от стихии

Одни стихии легко приручить, другие - нет. Это отражено в таблице ниже.

Стихия	Модификатор сложности
Вода	+1
Воздух	+2
Земля	+2
Огонь	+3

Внимание: есть заклинания, привязанные к определенной стихии; для них лучше всего использовать энергию этой конкретной стихии. В этом случае модификатор сложности не повышается (и строку из таблицы выше следует игнорировать). Когда применяются заклинания, не связанные с этой стихией, налагаются все "штрафные" модификаторы. Например, если заклинание, связанное с водой, применяется с использованием Силы воздуха, модификатор увеличивается на +2.

Дальность, на которую маг способен спроецировать заклинание, обычно зависит от линии обзора. Заклинание нельзя наложить на невидимого человека, если в описании не указано иное.

Также, если не указано иное, заклинания не требуют фокусирования в течение всего раунда (в описании может присутствовать абзац "требует фокусирования"). Это означает, что левитирующий маг также может использовать Кляп и т. д. Но, к примеру, Телекинез требует от волшебника концентрации в каждом раунде

заклинания, что делает невозможным выполнение таким магом каких-либо других действий. Заклинания, требующие концентрации, могут быть прерваны, как описано в "Чтение заклинаний, вознесение молитв, складывание знаков", стр. 92.

Внимание: не все заклинания используются против живых существ, поэтому иногда их сложность равна лишь указанной в описании, плюс возможные ситуационные модификаторы, в зависимости от решения Рассказчика.

Ниже мы приводим список заклинаний, выбранных из большого множества, известного магам. Мы сохранили первоначальное деление на группы, позаимствованное в давние времена у эльфов.

Психокинетические заклинания

Благодаря этим заклинаниям маг способен воздействовать на свое окружение при помощи силы разума. Некоторые из них очень бросаются в глаза и вызывают восхищение у населения.

Кляп*

Стоимость в ОС: 5

Модификатор сложности: 0

Стихия: воздух

Стоимость в ОП: 30

Длительность: 10 минут (плюс 5 минут за каждые 2 дополнительных ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф

Магическая защита: да

Эффект: маг дистанционно воздействует на мышцы языка и губ жертвы. Итог напоминает рвоту. Человек, пораженный этим заклинанием, не в силах издавать членораздельных звуков.

Внимание: если заклинание было произнесено наспех, то это может привести к повреждению зубов и языка жертвы Кляпа (иными словами, человек будет чувствовать себя так, как будто его ударили невидимым кулаком).

Отражение: стойкость

Полет

Стоимость в ОС: 10 (плюс 2 за каждые 5 кг сверх веса мага)

Модификатор сложности: 3 (плюс 1 за каждые 10 кг сверх веса мага)

Стихия: воздух

Стоимость в ОП: 45

Длительность: 15 минут (плюс 5 минут за каждые дополнительные 2 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф (маг произносит слова, одновременно медленно двигая руками, словно крыльями)

Магическая защита: нет

Эффект: расширенная версия Левитации, позволяет двигаться в любом направлении. Скорость полета равна темпу марша.

Внимание: это заклинание можно наложить только на себя.

Левитация

Стоимость в ОС: 10 (плюс 2 за каждые 10 кг сверх веса мага)

Модификатор сложности: 2 (плюс 1 за каждые 20 кг сверх веса мага)

Описание заклинания

Название (* если заклинание можно отразить)

Стоимость в ОС: количество ауры (то есть количество ОС), необходимое для применения.

Модификатор сложности: значение, повышающее сложность проверки магии. Оно добавляется к магической защите и прочим модификаторам.

Стихия: стихия, к которой относится данное заклинание (вытягивание Силы из этой стихии не увеличит сложность - см. "Модификаторы сложности в зависимости от стихии", стр. 96). "Нет" означает, что заклинание не относится к конкретной стихие, и никакие модификаторы не применяются из-за нее.

Стоимость в ОП: количество очков опыта, необходимое для изучения данного заклинания.

Длительность: как долго будет действовать заклинание. Исчисляется в минутах, неделях, днях или обозначается как одноразовое (после применения заклинание перестает работать; неиспользованное заклинание действует только в течение того раунда, в котором оно было произнесено), мгновенное (заклинание действует сразу после произнесения) и постоянное (заклинание действует "вечно").

Способ сотворения: указывает, требует ли заклинание жеста (Ж), формулы (Ф) или компонентов (К).

Магическая защита: сообщает, действует ли на заклинание магическая защита жертвы. "Да" означает, что это так. "Нет" - что это не так.

Эффект: как именно работает заклинание и что оно делает.

Отражение: данные о том, какой навык использовать для преодоления при встречной проверке (см. стр. 93 "Отражение заклинаний/молитв/знаков"), а также дополнительные правила преодоления.

Стихия: воздух

Стоимость в ОП: 30

Длительность: 15 минут (плюс 5 минут за каждые дополнительные 3 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф (маг произносит заклинание, при этом медленно поднимая руки)

Магическая защита: нет

Эффект: это заклинание окружает мага особым полем, так называемым "полем левитации". Позволяет поднимать в воздух любое снаряжение. Теоретически можно поднять и кого-то другого, но это потребует больше Силы. Используя больше энергии, можно также увеличить продолжительность полета.

Внимание: это заклинание можно наложить только на себя.

Паралич*

Стоимость в ОС: 20

Модификатор сложности: 2

Стихия: воздух

Стоимость в ОП: 50

Длительность: 1 мин (плюс 1 мин за каждые дополнительные 5 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф
Магическая защита: да
Эффект: усовершенствованная версия Кляпа - позволяет парализовать практически все мышцы жертвы сразу. Но жертва все еще может говорить.
Отражение: стойкость

Телекинез (Психокинез)
Стоимость в ОС: 5 (плюс посмотрите описание)
Модификатор сложности: смотрите ниже
Стихия: воздух
Стоимость в ОП: 35
Длительность: 5 минут (плюс 1 минута за каждое дополнительное 1 ОС)
Способ сотворения: Ж (маг либо указывает пальцем в сторону цели, либо вытягивает руку в ее сторону)
Магическая защита: да, если используется против живых существ
Эффект: Телекинез подразумевает выброс энергии в нужном направлении, что позволяет перемещать объект или притягивать его ближе. Расстояние до цели не имеет значения - маг должен лишь видеть ее.

Модификаторы сложности и ОС зависят от размера объекта:

Объект	Модификатор	Доп. ОС
Очень маленький	1	0
Маленький и легче, чем маг	1	3
Тяжелее мага	2	5
Вдвое тяжелее мага	2	10
Гораздо тяжелее, чем маг (макс. в 3 раза)	3	20
Внимание: заклинание требует концентрации.		

Телепортация
Стоимость в ОС: 10 + 2 за каждые дополнительные 5 км
Модификатор сложности: 3 (или больше - см. ниже)
Стихия: нет
Стоимость в ОП: 70
Длительность: одноразовое
Способ сотворения: Ж, Ф, К (компоненты необязательны, но облегчают приземление в нужное место)
Магическая защита: нет
Эффект: чародей открывает портал, позволяющий переместиться в любое место (базовая дальность 5 километров, но может быть увеличена до 100, конечно, если у персонажа достаточно ОС; модификатор сложности увеличивается на 1 за каждые 20 км сверх первых 5). Это довольно опасный способ передвижения, так как не все выходят из таких порталов целыми... если вообще выходят.

Сам портал имеет очертания дверей из света, расположенных на ближайшей вертикальной поверхности. Внутри контура фосфоресцирует молочное ничто. Процесс телепортации сопровождается ощущением всепроникающего холода и искажения чувств. В точке назначения появляется аналогичный контур, сохраняющийся до тех пор, пока из него не выйдет телепортирующийся человек. Но и после этого остается след в ауре, который опытный маг может стабилизировать и вновь открыть портал.

В экстренных случаях маг может открыть так называемый случайный портал, переносящий в неизвестное место на неизвестное расстояние. Его легче создать, чем обычный (модификатор сложности равен 2). К сожалению, в случае выдающейся неудачи при этом чародей непременно погибнет.

Чтобы обозначить желаемое место назначения, полезно использовать некоторые объекты из этого места в качестве "маяков". С ними модификатор сложности будет уменьшен на 1.

Внимание: используя кусок чьей-то одежды, вы окажетесь не рядом с человеком, а в том месте, где была сделана ливрея. Соответственно части чьего-либо тела (волосы, ногти, ресницы и т.д.) приведут вас к месту рождения этого человека.

Пирокинетические заклинания

Заклинания из этой группы относительно сложны в освоении, так как требуют контакта с самой жесткой из стихий - огнем. Это атакующие заклинания, основная цель которых - уничтожить цель. Не стоит ожидать, что при помощи них маг будет устраивать фейерверк ко дню рождения кого-либо из персонажей.

Стрела
Стоимость в ОС: 5 (или больше)
Модификатор сложности: 1
Стихия: огонь
Стоимость в ОП: 20
Длительность: мгновенное
Способ сотворения: Ж, Ф
Магическая защита: да
Эффект: это простое атакующее заклинание - одно из первых, изучаемых всеми магами. С пальцев чародея слетает небольшой снаряд в форме наконечника стрелы. Он движется по прямой и взрывается при первом же столкновении, что позволяет легко заблокировать его щитом или столом. При попадании

заклинание наносит 3d6 урона, который можно увеличить на 1d6 за каждые дополнительные 5 ОС (максимум до +3d6, потратив дополнительно 15 ОС).

Огненная сеть*

Стоимость в ОС: 10

Модификатор сложности: 2

Стихия: огонь

Стоимость в ОП: 40

Длительность: 15 минут (плюс 5 минут за каждые дополнительные 10 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф

Магическая защита: да

Эффект: позволяет сковать и обездвиживать цель. Жертва связывается несколькими пылающими "веревками". Такая сетка больно обжигает при попытках вырваться. Каждый раунд сковывания наносит d3 урона.

Отражение: гибкость. Успешная проверка означает получение 2d6 урона.

Огненный шар

Стоимость в ОС: 10 (или больше)

Модификатор сложности: 3

Стихия: огонь

Стоимость в ОП: 50

Длительность: мгновенное

Способ сотворения: Ж, Ф, К (у мага должен быть уголь; во время произнесения заклинания нужно резко выдвинуть руки перед собой - так, чтобы они касались друг друга внутренней стороной запястий)

Магическая защита: да, если используется против живого существа (которое не обязательно должно быть целью)

Эффект: это заклинание широко используется придворными магами и теми, кто принимает активное участие в войнах. Оно позволяет создать маленькую огненную сферу, которая летит по прямой и взрывается при первом же столкновении (со стеной дома, стволом дерева, щитом врага и т.д.), нанося 4d6 урона плюс 1d6 за каждые 5 дополнительных ОС (радиус 5 метров). Таким образом, потратив в сумме 20 ОС (10 по умолчанию плюс 10 дополнительно), маг нанесет 6d6 урона всем существам в радиусе 7,5 метра от центра взрыва. Указанный радиус также зависит от суммы потраченных ОС (см. ниже).

ОС	Радиус (м)	Сложность уклонения
10	5	2
15	5	3
20	7,5	4
25	7,5	5
30	10	6

Успешное уклонение с указанной выше сложностью позволяет жертве игнорировать половину получаемого урона - при условии, что жертва не была целью заклинания, а просто стояла в радиусе взрыва; в таком случае магическая защита не принимается во внимание. Прямая цель заклинания не может выполнять уклонение. Заклинание, конечно же, должно получится в первую очередь, а цель использует собственную магическую защиту.

Легковоспламеняющиеся предметы, такие как пергамент, древесина, масло и т. д., также могут воспламениться и начать гореть.

Внимание: на заклинание можно потратить максимум 30 ОС.

Пирокинез

Стоимость в ОС: варьируется

Модификатор сложности: варьируется

Стихия: огонь

Стоимость в ОП: 15

Длительность: мгновенно

Способ сотворения: Ж, Ф

Магическая защита: да, если используется против живых существ

Эффект: это заклинание позволяет сотворить огонь - как разжечь костер, так и поджечь сосну. Огнеупорные по своей природе предметы нельзя поджечь - как, например, мокрые тряпки. Модификатор сложности и количество ОС зависят от размера цели.

Размер объекта	Модификатор сложности	ОС
Головня, палка	1	2
Костер, куча дров, стог сена	1	5
Дерево, ворота	2	5
Лачуга	3	10
Дом	3	15

Заклинание можно также наложить на живое существо. Модификатор сложности для такого случая будет равен 2, в то время как жертва получит 1d6 урона за каждые потраченные 5 ОС (максимум 4d6 и 20 ОС). В таких случаях учитывается магическая защита.

Внимание: маг должен прикоснуться к поджигаемому объекту или жертве Пирокинеза. Можно потратить дополнительно 10 ОС (и модификатор сложности увеличится на +1), чтобы поджечь объект с расстояния 10 метров.

Исцеляющие заклинания

Описанные ниже заклинания используются для регенерации и восстановления здоровья. При помощи них маги могут помогать людям, принося облегчение во время страданий. Причинить этими заклинаниями вред кому-то практически невозможно.

Внимание: исцеляемые обычно снижают магическую защиту, поэтому сложность заклинания зависит только от его собственного модификатора (см. "Уровень сложности заклинаний/молитв/знаков", стр. 92).

Лечение

Стоимость в ОС: 20 (плюс 1d3 за каждые дополнительные 5 ОС; читайте ниже)

Модификатор сложности: 2

Стихия: земля

Стоимость в ОП: 30
Длительность: постоянное
Способ сотворения: Ж, Ф
Магическая защита: да
Эффект: лечит раны и болезни, в том числе вызванные магией. Восстанавливает d6 здоровья или более; каждые дополнительно потраченные 5 ОС прибавляют d3 здоровья (количество расходуемых ОС маг, традиционно, объявляет при произнесении заклинания). Естественно, здоровье при этом не может подняться выше начального значения.

Следует помнить, что использование этого заклинания для лечения насморка или похмелья является, мягко говоря, злоупотреблением. Вполне возможно, что если мага попросить об этом, то он обидится и вместо этого наложит проклятие.

В случае болезней затраты в ОС равны 20 по умолчанию плюс модификатор сложности проверки стойкости. А этот модификатор равен половине сложности лечения, округленной в большую сторону (см. "Болезни", стр. 165).

Внимание: заклинание не позволяет изменить уровень здоровья (см. "Лечение травм", стр. 70 и "Здоровье и уровни здоровья", стр. 68). Для этого необходимо Восстановление здоровья.

Очищение крови
Стоимость в ОС: 10
Модификатор сложности: 2
Стихия: земля
Стоимость в ОП: 40
Длительность: постоянное
Способ сотворения: Ж, Ф, К (эффект заклинания усиливается ранее введенным зельем, в зависимости от яда)
Магическая защита: да
Эффект: заклинание позволяет нейтрализовать токсины в организме. Полное удаление яда происходит через час. В случае быстрых, смертельных ядов (таких как цианид) зелье и заклинание нужно применять сразу же после отравления, иначе даже самая сильная магия не поможет.

Проклятие*
Стоимость в ОС: 15
Модификатор сложности: 1
Стихия: нет
Стоимость в ОП: 30
Длительность: день (плюс 1 день за каждые дополнительные 5 ОС)
Способ сотворения: Ж, Ф, К (маг должен держать в руке предмет, принадлежащий жертве, при этом проклиная владельца, желая ему или ей какой-либо болезни)
Магическая защита: да
Эффект: жертву могут на время поразить некоторые неприятные недуги, такие как зудящая сыпь, фурункул на заднице, постоянное похмелье и т.д. Эффект ограничивается только фантазией чародея.
Отражение: стойкость. Может случиться так, что тело проклинаемого окажется достаточно сильно, чтобы заклинание не подействовало.

Примеры проклятий

Проклятие	Эффект
Боль в мышцах рук/ног	-1 Сил. Для поднятия и перемещения тяжестей или выполнения любых других действий, требующих физической силы, необходима проверка стойкости со сложностью 4.
Постоянная головная боль	-1 Ин. Для фокусировки требуется проверка концентрации со сложностью 4.
Постоянное похмелье	-1 Во. Выполнение любого сложного действия требует проверки концентрации со сложностью 4.
Чревоугодие	-1 Уч и Во во время еды. Проклятый обязан что-то есть каждый час. Сопротивление этому "желанию" потребует проверки хладнокровия со сложностью 4, увеличивающейся на 1 с каждым последующим часом.
Зудящая сыпь	-1 Уч. Чтобы удержаться от почесываний каждые 5 минут, требуется проверка хладнокровия со сложностью 4, увеличивающейся на 1 каждые 5 минут.

Восстановление здоровья
Стоимость в ОС: 20
Модификатор сложности: 4
Стихия: земля
Стоимость в ОП: 60
Длительность: постоянное
Способ сотворения: Ж, Ф
Магическая защита: да
Эффект: это более сложная версия Лечения. С ее помощью можно повысить здоровье на целый уровень - например от "ранен" до "избит" или от "при смерти" до "ранен" и т.д. См. "Лечение травм" стр. 70 и "Здоровье и уровни здоровья", стр. 68.

Защитные заклинания

Магия - сложное искусство. Часто случается (особенно у менее опытных чародеев), что Сила перестает подчиняться и вызывает разрушения. Такие несчастные случаи в большинстве случаев заканчиваются смертью незадачливого мага. Для защиты от подобных воздействий был выработан набор очень эффективных заклинаний, обеспечивающих чародеям максимальную защиту во время работы. Неспроста изучение магии начинается с заклинаний именно этой группы.

Блокада

Стоимость в ОС: в 1,5 раза выше стоимости блокируемого заклинания

Модификатор сложности: смотри ниже

Стихия: нет

Стоимость в ОП: 30

Длительность: месяц

Способ сотворения: Ф, К (модифицируемый объект)

Магическая защита: нет

Эффект: позволяет ограничивать и направлять эффекты объекта. Это ослабляет заклинание, чары на волшебном предмете, или изменяет его свойства определенным образом (например, заклинание Очарование, действующее только на блондинов).

Модификатор сложности и стоимость в ОС зависят от того, насколько сложным было исходное заклинание. Количество ОС всегда в 1,5 раза больше стоимости исходного заклинания. Модификатор сложности равен 3 плюс один за каждый дополнительный успех сверх необходимого, полученный во время проверки исходного заклинания.

Эффект зеркала

Стоимость в ОС: 10

Модификатор сложности: 2

Стихия: нет

Стоимость в ОП: 40

Длительность: достаточно долго, чтобы отразить заклинание

Способ сотворения: Ж, Ф (маг произносит заклинание, вытянув руки перед собой)

Магическая защита: да, если целью отраженного заклинания было живое существо

Эффект: исключительно нестабильное заклинание, отражающее враждебные чары. Оно способно отправить заклинание обратно заклинателю (используя для этого стандартную магическую защиту).

После произнесения заклинания игрок должен совершить дополнительный бросок двух кубиков - "1" на обоих кубиках означает, что заклинание вышло из-под контроля и закончилось взрывом, нанеся магу, применяющему Эффект зеркала, 2d6 урона.

Внимание: применение этого заклинания не требует действия. Но его можно использовать только один раз в раунд.

Защита (Магическая защита)

Стоимость в ОС: 5

Модификатор сложности: 2

Стихия: нет

Стоимость в ОП: 20

Длительность: 5 минут (плюс 1 минута за каждые дополнительные 5 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф

Магическая защита: нет

Эффект: это заклинание защищает мага от физических атак, таких как взрывы или удары. Оно покрывает его тело барьером, невосприимчивым к любым физическим атакам, таким как удар меча или огонь. Заклинание способно поглотить урон, равный 3d6; количество кубиков можно увеличить, потратив дополнительно 5 Очков Силы за каждый новый кубик (максимум до 5d6 - всего за 15 ОС). Заклинание не останавливает звуковые волны или другие заклинания.

Ментальные заклинания

Заклинания из этой группы воздействуют в основном на разум других людей. Магов часто обвиняют в манипулировании ими (как в отношении одного человека, так и целой толпы). К счастью, от большинства этих заклинаний возможно защититься.

Гипноз*

Стоимость в ОС: 15

Модификатор сложности: 2

Стихия: воздух

Стоимость в ОП: 20

Длительность: 10 мин (плюс 1 мин за каждые дополнительные 2 ОС)

Способ сотворения: Ж, К (маг совершает небольшие спиралевидные движения пальцами на уровне глаз жертвы, также можно использовать маятник)

Магическая защита: да

Эффект: маг способен ввести жертву в глубокий транс; во время него жертва полностью послушна и выполняет все приказы. Если их не отдавать, пострадавший будет просто стоять без движения с опущенными руками. Даже если на него нападут, он не станет защищаться. Из транса можно вывести до окончания действия заклинания. Это может быть спровоцировано как самим чародеем, так и внешними обстоятельствами, такими как громкий хлопок, удар, обливание холодной водой.

Заклинание можно наложить на несколько человек (до 10). При этом учитывается наивысший показатель магической защиты среди членов группы. Каждый человек после первого требует траты дополнительных 5 ОС и повышает сложность на 1. В таком случае приказ отдается всем загипнотизированным сразу.

Гипноз не действует на ведьмаков.

Отражение: хладнокровие.

Иллюзия*

Стоимость в ОС: 6 (простая), 7 (средняя), 8 (сложная)

Модификатор сложности: 1 (простая), 2 (средняя), 3 (сложная)

Стихия: воздух

Стоимость в ОП: 20

Длительность: час (плюс 1 час за каждые дополнительные 5 ОС, до 8 часов)

Способ сотворения: Ж (маг "размывает" своим жезлом изначальный вид предмета/человека); при развеивании жест напоминает одергивание штор.

Магическая защита: да

Эффект: заклинание позволяет скрыть себя или определенные объекты от нежелательных глаз. Оно позволяет изменить свой (или чужой) внешний вид или даже создать сложную иллюзию внутри башни. Заклинание имеет три уровня сложности: первый отвечает за простые, небольшие миражи, позволяющие создать визуальные или звуковые эффекты, но исчезающие при прикосновении. Второй позволяет обмануть осязание или вкус и создает фантомы среднего размера (большие объемы, ящики, лошади). Третий порождает сложные иллюзии или образы действительно больших размеров (например, иллюзию дракона в натуральную величину).

Отражение: иллюзии очень легко раскрываются другими магами - все, что для этого требуется - это встречная проверка магии между человеком, сомневающимся в миражах, и магом, ответственным за их создание, со сложностью 3, 4 или 5 соответственно. "Обычные" люди могут при помощи встречной проверки наблюдательности с такой же сложностью пытаться обнаружить иллюзию, но только если у них будет повод для сомнений.

Невидимость

Стоимость в ОС: 5

Модификатор сложности: 3

Стихия: воздух

Стоимость в ОП: 50

Длительность: 10 минут (плюс 1 минута за каждые дополнительные 5 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф

Магическая защита: да, если цель не добровольная

Эффект: заклинание делает цель невидимой - как для "обычного", так и для инфракрасного или магического зрения. Но невидимого человека можно заметить, например, если его облить водой или обсыпать мукой. Невидимость также распространяется на одежду и все снаряжение цели. Любая атака и агрессивное поведение мгновенно разрушают чары.

Психовидение

Стоимость в ОС: 20

Модификатор сложности: 2

Стихия: нет

Стоимость в ОП: 60

Длительность: 5 мин

Способ сотворения: Ф, К (маг держит предмет, принадлежащий разыскиваемому, произнося формулу)

Магическая защита: да

Эффект: заклинание позволяет магу найти кого угодно, независимо от расстояния до этого человека. Но сперва для этого требуется какой-нибудь хрусталь, украшение из металла (кулон, серьга и т. д.) или драгоценный камень. Закрыв глаза, маг способен увидеть место, в котором находится разыскиваемый. Область зрения этого "внутреннего глаза" всего 5 метров.

Чтобы избежать обнаружения с помощью этого заклинания, нужно всего лишь не носить никаких украшений из перечисленных материалов. Именно поэтому Йеннифэр в основном носила жемчуг, кораллы и янтарь.

Внимание: заклинание требует концентрации.

Зондирование мыслей*

Стоимость в ОС: 15

Модификатор сложности: 3

Стихия: нет

Стоимость в ОП: 40

Длительность: 5 минут (по часам Рассказчика)

Способ сотворения: Ж, Ф (маг вытягивает пальцы над головой цели, произнося формулу)

Магическая защита: да

Эффект: с помощью этого неприятного заклинания от зондируемого человека можно узнать практически все, что ему ведомо. Однако мысли не являются чем-то конкретным - они подобны массивному сумбуру, в котором найти информацию может быть очень сложно. Чем дольше маг сможет фокусироваться на объекте своего поиска (например, отыскивая все мысли, связанные с человеком или объектом, известным как магу, так и цели), тем легче будет найти ответ. Зондируемый ощущает легкое давление на виски.

Внимание: заклинание требует концентрации.

Отражение: концентрация.

Телепатия*

Стоимость в ОС: 15

Модификатор сложности: 2

Стихия: воздух

Стоимость в ОП: 50

Длительность: количество минут, равное уровню концентрации заклинателя

Способ сотворения: Ж, Ф (маг произносит короткую формулу, сосредоточившись; молодые маги говорят, что прижимание пальцев к вискам помогает, но это неправда)

Магическая защита: да

Эффект: довольно утомительное заклинание, особенно для молодых магов, так как требует практически полной концентрации. Но его можно использовать несколькими интересными способами. Маг способен ощущать мысли других разумных существ в радиусе не менее двадцати метров (никакие стены и шлемы не ограничивают это) и посылать сформулированные в уме предложения или приказы конкретному человеку. Если получателем мысли является другой маг, чующий или эльф, то можно вести диалог. Обе стороны должны поддерживать его (но редко бывает, чтобы он длился более пары минут, количество которых равно общей концентрации участников).

Внимание: заклинание требует концентрации.

Отражение: концентрация.

Телепроекция

Стоимость в ОС: 15/20

Модификатор сложности: 4/5

Стихия: воздух

Стоимость в ОП: 60

Длительность: 5 мин (плюс 1 мин за каждое дополнительное 1 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф

Магическая защита: нет

Эффект: это относительно сложное и утомительное заклинание позволяет магам напрямую общаться, и им не приходится надеяться на ненадежную память посланников. Маг может как отправить ранее "записанное" сообщение, так и вести обычный разговор. Необходимо, чтобы маги, использующие этот метод, встретились лично хотя бы один раз.

Заклинание обычно накладывается и поддерживается магом, отправляющим сообщение, поэтому никогда не известно, в какой момент собеседник внезапно появится и спросит: "Что случилось?". В случае более длительной беседы (либо когда отправитель устал или ранен) получатель может решить использовать часть своих Очков Силы для поддержания связи. Конечно, он может и не делать этого - в таком случае контакт быстро прервется из-за истощения "отправителя".

Для дополнительной помощи при сотворении можно использовать "маяки" (аналогичные тем, что связаны с порталами). Это уменьшит сложность заклинания на 1.

Существует две версии этого заклинания.

В простой (стоимость 15 ОС; модификатор сложности 4) перед лицом адресата появляется шар молочного свечения. Внутри него видно лицо другого человека. Только получатель слышит его речь. Но все, что говорится в сферу, слышно всем вокруг.

Более сложный и энергозатратный вариант (20 ОС; модификатор 5) позволяет создать целый иллюзорный силуэт. От чародея требуется полная концентрация (проверка навыка со сложностью 5), так как во время разговора такой фантом работает как его глаза и уши. Маг может общаться не только с адресатом, но и со всеми, кто находится рядом.

Внимание: заклинание требует концентрации. Если получатель хочет потратить собственные ОС, он также должен сконцентрироваться.

Очарование (Шарм)*

Стоимость в ОС: 10

Модификатор сложности: 2

Стихия: нет

Стоимость в ОП: 20

Длительность: 5 минут (плюс 1 минута за каждое дополнительное 1 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф (при произнесении заклинания маг делает правой рукой короткий, энергичный жест)

Магическая защита: да

Эффект: жертва становится послушной воле мага и относится к нему как к другу. Цель заклинания все еще сохраняет определенный самоконтроль и, например, когда ее атакуют, будет защищаться или бежать; то же самое произойдет, если ее подталкивать к самоубийству. Как и в случае Гипноза, жертва может быть разбужена внезапным звуком или действием.

Очарование можно использовать на группу людей, но тогда сложность увеличится на 1, а стоимость на 5 ОС за каждого дополнительного человека. Учитывается наивысшее значение магической защиты среди группы.

Внимание: заклинание нельзя использовать во время боя.

Отражение: хладнокровие.

Сон*

Стоимость в ОС: 5

Модификатор сложности: 2

Стихия: земля

Стоимость в ОП: 40

Длительность: 10 мин (плюс 2 мин за каждое дополнительное 1 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф

Магическая защита: да

Эффект: заклинание вызывает глубокий сон без сновидений. Легче усыплять таким образом людей с ослабленной волей, например пьяных или измученных длительной работой. И наоборот: взбодренных, находящихся в состоянии стресса или под действием фисштеха труднее подвергнуть заклинанию - сложность проверки будет увеличена на 1.

Отражение: стойкость.

Идентифицирующие заклинания

Группа очень полезных заклинаний, используемых чародеями для быстрого поиска разыскиваемого или для лучшего понимания природы встреченного явления.

Матрица

Для некоторых более сложных заклинаний требуется так называемая матрица - модель, отображающая физические и психические свойства человека, на которого будет направлено заклинание. Чем точнее матрица, тем эффективнее заклинание. Для создания такой модели необходим предварительный, продолжительный контакт с целью (обычно в течение месяца), чтобы как можно лучше ее узнать, сблизившись. Такая матрица, сформированная из воспоминаний и наблюдений за человеком, позволяет, например, найти его местонахождение или осуществить трансформацию. Если маг решит, что знает достаточно, чтобы создать матрицу, он должен совершить комбинированную проверку магии и пытливости со сложностью 5 по умолчанию. Результат этой проверки должен быть известен только Рассказчику - так что получилась ли матрица станет известно лишь тогда, когда будет произнесено заклинание. Если результат проверки очень хорош, то может появиться дополнительный модификатор, упрощающий сотворение заклинаний.

Идентификация

Стоимость в ОС: 10

Модификатор сложности: 2 + 1 за каждый день, прошедший с момента сотворения целевого заклинания.

Стихия: нет

Стоимость в ОП: 30

Длительность: мгновенное

Способ сотворения: Ф

Магическая защита: нет

Эффект: заклинание позволяет определить, какая магия применялась в данном месте, на каком предмете или человеке. Если обнаруженное заклинание было сотворено недавно, Рассказчик может с чистой совестью сообщить игроку, какое именно заклинание было использовано. Но чем больше времени прошло с момента применения магии, тем меньше информации должен давать Рассказчик, к примеру - лишь сообщить, к какой группе относится заклинание или насколько сильна аура объекта.

Внимание: применение этого заклинания занимает целый раунд.

Сканирование (Обнаружение)

Стоимость в ОС: 10

Модификатор сложности: 1 (немагические существа), 3 (магические существа)

Стихия: воздух

Стоимость в ОП: 50

Длительность: 5 мин

Способ сотворения: Ж (маг осуществляет цепочку сложных жестов, призывая модель-матрицу, необходимую для произнесения заклинания)

Магическая защита: да

Эффект: заклинание помогает найти потерявшихся людей. Это позволяет магическим образом навестись на "цель" на основе магической матрицы (см. вставку "Матрица" выше). Заклинание также позволяет обнаруживать магических существ, созданных или оставшихся после Сопряжения Сфер, но только в радиусе до ста метров. В случае с другими существами зона заклинания практически безгранична.

Внимание: заклинание требует фокусировки, а его сотворение занимает целый раунд.

Трансформирующие заклинания

Заклинания из этой группы наиболее комплексные и сложные. Они также являются вершиной способностей человеческих магов и их самой большой гордостью.

Артефактная компрессия*

Стоимость в ОС: 20

Модификатор сложности: 3

Стихия: нет

Стоимость в ОП: 60

Длительность: неделя (плюс 1 день за каждые дополнительные 10 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф, К (для компрессии требуется зачаровываемое существо и предмет, который будет использоваться как "хранитель")

Магическая защита: да

Эффект: предположительно одно из самых сложных известных заклинаний. Оно позволяет буквально упаковать кого-либо в любой заданный объект - моментально уменьшить вплоть до миниатюрных размеров, и поместить в "хранитель". Зачарованный человек обычно теряет сознание. Это опасное заклинание, которое может сильно повредить тело жертвы. После декомпрессии пострадавший обезвожен и истощен.

Для произнесения заклинания требуется матрица жертвы (что потом позволит восстановить ее первоначальный облик).

Отражение: гибкость.

Трансформация

Стоимость в ОС: 25

Модификатор сложности: 5

Стихия: нет

Стоимость в ОП: 100

Длительность: день (плюс 1 день за каждые дополнительные 10 ОС)

Способ сотворения: Ж, Ф (маг произносит заклинание, двигая руками, как будто лепит из глины)

Магическая защита: да

Эффект: это сложное заклинание позволяет превратить человека или животное в другое живое существо такой же или меньшей массы. Хоть сказки и утверждают обратное, живого человека невозможно превратить в неживой предмет, вроде стола или стула. Для этого есть Артефактная компрессия.

Треугольник в треугольнике

Стоимость в ОС: 65

Модификатор сложности: 3

Стихия: нет

Стоимость в ОП: 100

Длительность: постоянное

Способ сотворения: Ж, Ф, К (маг чертит на земле геометрическую фигуру, в центр которой ставит клетку с целью заклинания; также берется большой запас мяса и крови животных, раскладывается по углам треугольников. Все заклинание занимает около недели - на протяжении его сотворения маг должен постоянно контролировать ход ритуала. Каждый день чародей совершает проверку концентрации со сложностью 2 + 1 за каждый дополнительный день. Неудача означает, что ритуал вызвал смерть существа).

Магическая защита: да

Эффект: заклинание вызывает у цели серию быстрых мутаций и огромное увеличение массы. При этом происходит значительное истощение жизненных сил (требуется проверка стойкости со сложностью 4 - провал означает смерть). Трансформированное существо становится полностью работоспособным только по прошествии как минимум двух недель после окончания ритуала. Ритуал придает цели один уровень Силы и Телосложения, но снижает Проворство и Интеллект также на один уровень (эти значения не могут быть ниже 1).

Создание еды

Стоимость в ОС: 30

Модификатор сложности: 3

Стихия: воздух, огонь

Стоимость в ОП: 60

Длительность: постоянное

Способ сотворения: Ж, Ф, К

Магическая защита: нет

Эффект: это заклинание является высшим достижением чародеев, когда дело касается магии трансформации. Оно позволяет создать целую трапезу из небольшого количества любого продукта, например, кусочка хлеба или куриной ножки. Блюда ограничены только фантазией создателя.

Магические предметы, амулеты и зелья

Трисс медленно провела рукой по обведенной бахромой дырке на рукаве курточки, пробормотала заклинание, одновременно активируя амулет. От дырки не осталось и следа.

"Кровь эльфов"

На Континенте есть множество магических предметов - эликсиров или амулетов, а также обуви, плащей, оружия и даже замков.

Магия на продажу

Производство амулетов и зелий - прибыльный источник дохода для магов, которые с удовольствием изготавливают их на заказ. Они создают и очень дорогостоящие предметы, вроде магического оружия, и более дешевые, выпускаемые серийно - например, магические замки для дверей или амулеты, защищающие от подагры. Последние обычно создают молодые выпускники Академий, пытающиеся заработать на жизнь. Некоторые даже решают на этом и остановить свою карьеру. Конечно, есть и много шарлатанов, которые массово продают "превосходные" и "настоящие" амулеты, зелья и эликсиры, вытягивая как можно больше денег из доверчивых людей.

Амулеты

- Похоже, ты здорово прижал Мырмана, коли он рассказал об амулете и показал, где он спрятан. И как его активировать, чтобы он выслал сигнал. А вот того, что амулет одновременно и уведомляет, и предостерегает, Мырман не знал и сказать не мог, даже если б ты стал его поджаривать на раскаленных угольях.

"Кровь эльфов"

Амулеты (или талисманы) - это различные предметы, используемые для хранения Силы - вне тела - или/и выполнения различных магических действий (в том числе произнесения заклинаний) автоматически: после изъявления желания, без необходимости концентрации, жеста, формулы и часто даже без какой-либо траты Силы.

Амулет является вместилищем уже собранной магической энергии, позволяя колдовать, не обращаясь напрямую к стихиям, когда маг не хочет или не может черпать ауру из природы. Он также позволяет использовать больше Силы, чем тот запас, что хранится в теле волшебника. Количество ОС в талисмане уменьшается на затрачиваемое значение; после достижения нуля - в зависимости от типа амулета - его можно "перезарядить" или просто носить как изящное, но в остальном бесполезное украшение. Разряженный талисман всегда можно просто выбросить в мусорное ведро или подсунуть наивной деревенщине.

Амулеты и талисманы

Обычно в амулетах (или реликвиях) хранится от 10 до 25 Очков Силы (предположительно, существуют даже амулеты с 50 ОС!), привязанных к определенной стихии (например, к огню или воде). Подобные талисманы, очевидно, очень дороги, и купить их могут практически только маги (стоимость обычно равна количеству хранимых ОС х 20 динаров).

Доступ к ОС, хранящимся в амулете, можно получить, не тратя действие. Это значит, что во время заклинания можно использовать Силу талисмана.

Талисманы могут принимать самые разные формы: ракушки, пучки перьев, оружие, медальоны, ожерелья, серьги или всегда популярные среди магов жезлы и трости. Ведьмаки могут использовать только Силу, хранящуюся в их амулетах, они не могут черпать ее из природы. Для жрецов аналогом амулетов являются их священные символы и реликвии.

Следует помнить, что держать слишком много амулетов в одном месте опасно, так как их Сила может накапливаться и прорываться в виде мощного и бросающегося в глаза взрыва. На практике это происходит, когда сумма накопленных одним магом ОС превышает 50. По этой причине почти ни один маг не носит более трех талисманов одновременно.

Реликвии

С реликвиями все обстоит немного иначе. Их сила - дар божий, делающий ее неисчерпаемой; по этой причине их не нужно "перезаряжать". Сила реликвий проявляется не при каждом желании игрока, а только после соответствующих молитв, долгих обрядов или в случае опасности (личной или общины). Реликвии всегда должен создавать Рассказчик, а не игроки. Описание каждой реликвии должно указывать на то, насколько она мощная и в чем ее сила. Всегда помните, чтобы это было тесно связано с этикой данного божества и не нарушало игровой баланс. Несколько примеров реликвий приведены в главе о жрецах (см. "Реликварий", стр. 113).

Зачарование талисманов

Для зачарования талисмана требуется навык магии не ниже **отличного** (4) уровня. Также необходим амулет, уже содержащий ауру, расходуемую на желаемые заклинания. Их суммарная стоимость в ОС не может превышать количество, хранящееся в талисмане.

После успешного произнесения заклинания будут активироваться автоматически по желанию настроенного на него владельца, без необходимости тратить ауру. Как правило, однажды привязанное заклинание не может быть изменено или удалено.

Многие амулеты (особенно более мощные) настроены на своего владельца. Чтобы использовать их свободно, требуется "перенастройка", что является непростой задачей - требуется иметь как минимум **отличный** (4) уровень магии/молитв и расположить талисман на интерсекции. В случае хранящих Силу амулетов сложность проверки по умолчанию равна 4. Далее она модифицируется на 1/10 часть от максимума ОС, который может храниться в талисмане. В случае амулетов, активирующих заклинание, сложность "перенастройки" увеличивается на количество сохраненных заклинаний.

Пример

*Маг Периньон хочет "перенастроить" амулет, принадлежащий другому чародею, чтобы получить больший запас Очков Силы. Талисман может хранить до 30 ОС. Он располагает его на интерсекции и начинает ритуал. Игрок совершает проверку магии Периньона (уровень 4 - иначе он даже не стал бы приступать к такому опасному занятию). Он должен набрать (4 + 3) - 4 = 3 успеха. Игрок бросает четыре кубика (**отличный** Интеллект Периньона что-то да значит!), получая следующие результаты: "4", "6", "5" и "2". У него получилось! Маг с облегчением выдыхает и прячет новый амулет в карман. Если Периньон захочет настроить амулет с одним заклинанием, сложность будет равна 5. Проделывание того же с амулетом, содержащим два заклинания, будет означать сложность 6, что, безусловно, потребует поддержки другого мага.*

Зарядка талисманов

"Зарядить" талисман Силой тоже непросто: это может сделать только тот, кто знает магию/молитвы хотя бы на **хорошем** (3) уровне. "Зарядка" - это двухэтапный процесс:

- Найти ближайшую интерсекцию и расположить там талисман.
- Выполнить проверку магии/молитв со сложностью 5. В случае успеха Сила наполняет талисман со скоростью одно очко в час. Если амулет должен активировать какое-либо заклинание, сложность проверки увеличивается на 1 за каждое содержащееся в нем заклинание.

Зелья

Геральт прошептал формулу, медленно выпил содержимое двух флакончиков, после каждого глотка опуская левую руку на оголовье меча. Потом, плотно закутавшись в черный плащ, сел.

"Ведьмак"

Изготовление зелий так же сложно, как и амулетов. Все необходимые ингредиенты должны быть тщательно собраны и правильно подготовлены с помощью магии. Применение плохо приготовленного может не только не дать желаемого эффекта, но закончиться тяжелым отравлением или даже смертью. Изготовление зелий - трудоемкая задача, в основном

необходимости добывать все необходимые ингредиенты, часто очень странные и труднодоступные. Этой задачи лучше избегать магам без хотя бы **хорошей** (3) алхимии и магии. Также рекомендуется работать в небольшой группе, чтобы алхимики могли совмещать свои навыки алхимии и магии. Следует отметить, что некоторые люди (даже маги, вроде известной по саге Трисс Меригольд) имеют аллергию на зелья и вообще не могут их использовать.

Внимание: больше информации о зельях вы сможете найти в одном из первых дополнений к игре **"Ведьмак"**.

Феенглянец (гламария)

Цена: 5000 динаров

Описание: смесь, придуманная эльфами, и с тех пор используемая как косметическое средство. Когда человеческие женщины начали использовать ее, было обнаружено, что она замедляет процесс старения почти в три раза, благодаря чему восьмидесятилетние матроны выглядят так, будто им едва за тридцать. К сожалению, гламарию приходится использовать регулярно, так как прекращение приема омолаживающего препарата часто вызывает быстрый возврат к естественному состоянию.

Феенглянец очень дорог и его сложно изготовить; преимущество его использования почти полностью зарезервировано за чародейками (Братство заботится о том, чтобы его члены выглядели достойно, а юный вид, несмотря на преклонный возраст, внушает уважение). Гламария имеет консистенцию мази. Ее основной ингредиент - мандрагора; другие неизвестны. Игровые персонажи (если только они не чародеи) не должны иметь практически никакого контакта с этим составом, но поход за маленькой баночкой гламарии может стать хорошим началом для долгого и изнурительного приключения.

Фисштех

Цена: 500 динаров

Описание: фисштех - это прежде всего наркотик, открытый и используемый в основном эльфами. Его можно вводить через слизистые оболочки, вдыхая или втирая в десны. Фисштех относительно легко производить, но его кустарная версия сильно загрязнена, что ускоряет отравление.

Фисштех делится на небольшие дозы. Каждой достаточно, чтобы вызвать ощущение невероятной силы и выносливости. Все внешние раздражители воспринимаются сильнее, а оценка собственных возможностей значительно превышается. Это состояние обычно длится d6 часов; на это время все атрибуты увеличиваются на один уровень. Неудивительно, что фисштех был и остается очень востребован среди боевых персонажей. Но прием более высоких доз или смешивание их с алкоголем вызовет галлюцинации на d3 часа. Когда эффект начинает ослабевать, препарат оставляет ощущение слабости, боли и головокружения, часто сопровождаемые тошнотой и рвотой.

Фисштех - наркотик, вызывающий сильное привыкание. После дозы, принятой игровым персонажем, Рассказчик должен тайно совершить проверку хладнокровия со сложностью 1, увеличивая ее на единицу с каждой последующей дозой, если только с момента последнего приема не прошло более полугода (внимание: однажды достигнутая сложность не снижается независимо от времени, прошедшего с момента последнего приема препарата). Провал проверки означает, что персонаж стал зависимым. Первыми симптомами (помимо ранее описанных) являются: повышенная потливость, дрожание рук, неестественный блеск в глазах и нервный тик. Дальнейшие стадии зависимости: отсутствие контроля над эмоциями (перепады настроения - Рассказчик должен помочь и посоветовать игроку, как отыграть это), отсутствие контроля над собственным телом (особенно сфинктером), слабая координация (все атрибуты уменьшаются на 1) и постоянно растущая тяга к фисштеху. На последних стадиях зависимости наркотик начинает заменять пищу, а наркоман становится еле живой развалиной, живущей от одного кайфа к другому. Из-за полного истощения организма характеристики снижаются на 2. Выгорание настолько велико, что после каждой дозы должна следовать проверка стойкости со сложностью 4. Провал означает кому на 24 часа, а выдающаяся неудача приведет к смерти.

Зависимость можно вылечить, но это процесс очень медленный, дорогостоящий и, главное, он не гарантирует полного избавления от зависимости. В лечении таких случаев наиболее обученными и способными являются жрицы Мелитэле. Они готовят отвары, обманывающие жажду наркотика, что позволяет "очиститься". Второй этап процесса - постепенный отказ от этих напитков и терапии, направленной на предотвращение использования фисштеха в будущем. Даже если зависимость будет побеждена, такой персонаж на всю жизнь останется очень уязвимым к любым стимуляторам, особенно алкоголю (сложность всех проверок хладнокровия увеличивается на 1).

Монастыри часто нанимают наркоманов для выполнения различных простых услуг, занимая их умы чем-то другим, кроме фисштеха. Лечение очень длительное - может затянуться на год с лишним. Оно проводится под присмотром обученной лечению жрицы, всегда находящейся рядом со своими пациентами, оказывающей им помощь и дающей советы.

Предметы

Находка оказалась щербатым глиняным кувшином, чем-то вроде двуручной амфоры, запутавшейся в сети, черной от сгнивших водорослей, колоний ручейников и улиток, покрытой вонючим илом.

- Ха! - гордо воскликнул Лютик. - Знаешь, что это?

- А как же! Старый горшок.

- Ошибаешься. (...) Это не что иное, как волшебный кувшин. Внутри сидит джинн, который исполнит три моих желания.

"Последнее желание"

Это был пример магического предмета. Их применение ограничено только воображением Рассказчика и игроков.

Как раскрыть силу такого предмета без какой-либо информации от прежнего владельца, вы сможете узнать в одном из ближайших дополнений к **"Ведьмаку"**.

Защитный амулет

Цена: 100-3000 динаров (в зависимости от силы заклинания)

Описание: второй по популярности магический предмет, но, к сожалению, и самый часто подделываемый. Обычно он имеет форму небольшого медного диска, на котором выгравирована одна из Старших рун. Если предполагается, что амулет защищает от болезней, то он будет связан с заклинанием Лечение (стр. 99), настроенным на исцеление конкретной болезни. Если амулет должен оберегать от Шарма или сглаза, эффект будет подобен молитве Экзорцизм (стр. 111).

Браслет для скакуна

Цена: 10000 динаров

Описание: небольшой браслет из любого металла, который лошадь носила с тех пор, как была жеребенком. Когда животное подрастает (а это около 3 лет), такой браслет можно снять и надеть на свое запястье. Если его потереть, он призовет скакуна практически с любого расстояния. Время прибытия лошади зависит от ее скорости, расстояния и рельефа.

Бритва

Цена: 10000 динаров

Описание: такой меч (или любое другое оружие) могут себе позволить только самые богатые. Обычно он передается из поколения в поколение и достается из придворного арсенала только в особых случаях. После выковывания специально обученный волшебник напитывает оружие магией земли, огня и воды. По сути, лезвие такого меча не может затупиться и всегда будет наносить на один пункт урона больше, чем обычно. Такое оружие также проще в обращении, поэтому сложность попадания им снижается на 1 (иными словами - защита атакуемого уменьшается на 1). Также могут существовать мечи, которые облегчают выполнение маневров (стоимость в ОБ уменьшается на 1, но минимум всегда равен 1 ОБ).

Бритвочка

Цена: 5000 динаров

Описание: бритва в форме кинжала.

Эльфийская веревка

Цена: 4000 динаров за 10 метров.

Описание: это исключительно прочная веревка, изготовленная эльфийскими мастерами с применением нескольких специальных ингредиентов. Секрет производства хорошо оберегается, и до сих пор никому не удалось его раскрыть. Известно, что такая веревка может выдержать в пять раз больший вес, чем обычная, при этом она намного легче и тоньше.

Волшебный замок

Цена: 2000-5000 динаров

Описание: пожалуй, самый популярный магический предмет в странах нордлингов. Это во многом необходимое оборудование для многих торговых контор или мастерских. Волшебными замками снабжают двери домов, магазинов, сундуки или пояса верности. Есть много способов открыть их - пароль, который выдается владельцу при покупке (более дешевая и популярная версия) или касание (более дорогая версия, требующая настройки замка под ауру покупателя). Встречаются также редкие говорящие замки, имеющие форму затейливой маски. Они могут произносить разные фразы, заранее записанные владельцем. Это может быть "Мэтр Ирион не принимает клиентов. Уходите, люди добрые", или "Проваливайте, голодранцы, пока я не пересчитал ваши кости!". Такой замок также может среагировать на попытку вскрытия криком или даже активацией какого-нибудь мерзкого заклинания. К счастью для воров, такую защиту редко можно увидеть за пределами резиденций магов.

Водонепроницаемая накидка

Цена: 1500-3500 динаров

Описание: обычная походная накидка с капюшоном. Что в ней необычно, так это способность защищать от дождя. По правде говоря, она полностью водонепроницаема, и когда ее снимают, нужно всего лишь встряхнуть ее, чтобы избавиться от воды. Это мечта всех, кто постоянно путешествует - торговцев, звероловов, воинов или жрецов Креве (но последние в этом не признаются). Многие до сих пор убеждены, что ничто так не защищает от дождя, как пропитка животным жиром или воском.

Каменная броня

Цена: 10 000 динаров

Описание: адекватный ответ ранее описанной Бритве. Такой доспех обычно закрывает туловище и руки; это может быть кольчуга или кираса, даже полные латы. Эта броня поглощает на 3 больше урона, чем обычный доспех такого типа. Она защищает даже от пирокинетических заклинаний; к сожалению, при этом она также перегревается, нанося за d3 урона в раунд. Предположительно существуют доспехи, защищающие от критических ударов.

Жрецы - носители веры

Религия - это мандрагора для народа.

"Что-то кончается, что-то начинается"

Как в любой реальности (не только в фэнтези), так и на Континенте есть религии и жрецы, отдающие дань уважения своим богам. Эти боги обычно очень далеки и редко вмешиваются в дела смертных (хотя жрецы могут утверждать обратное). Трудно предположить, насколько объемным является пантеон нордлингов. В саге о ведьмаке есть только имена нескольких божеств, таких как Мелитэле, Креве или Корам Агх Тэр. Источники совершенно умалчивают о божествах или вероисповедании эльфов, краснолюдов или низушков.

Первые поселенцы верили в богов своей родины. На протяжении веков в изначальные религии вносилось множество изменений. Некоторые божества были забыты, когда их последователи вымерли или перестали их славить. Другие, охватывающие сходные стороны жизни, сливались в единое божество (так возник культ Мелитэле). Окончательное формирование каждой конфессии с четкими принципами веры и иерархии произошло незадолго до Новиградской Унии - заключенной между магами Беккером, Джамбаттистой и Монком и вождями, жрецами и друидами. Союз является формой пакта о ненападении и разделении магии и государства.

Вскоре после этого началось обращение нелюдей в человеческие религии. Наиболее активными в этом были жрецы Креве. Распространение новой религии было напрямую связано с открытым пренебрежением ко всему нечеловеческому. Согласно догматам Креве краснолюды, эльфы и другие расы считались существами второго сорта. Очевидно, что при таком подходе число новообращенных было близко к нулю. Эта не очень продуманная политика также эффективно отпугивала нелюдей от любых попыток сосуществования с человечеством. Но миссионеры прекратили свою деятельность только в 1217 году. Непосредственной причиной этого были действия предка короля Фольтеста из Темерии. Обеспокоенный усилением влияния духовенства на государственные дела, он успешно противодействовал этому. Главным поводом для последовавших репрессий было неприятие жрецами развода короля с его пятой женой. Жену утопили в дворцовом пруду, а по всей стране любая деятельность культа была строго ограничена, вплоть до запрета совершения служб вне храмов и ограничении влияния жрецов на хозяйство и внутренние дела. После четырех лет споров с жрецами было заключено молчаливое соглашение, согласно которому священнослужителям предоставлялось только одно место в королевском совете, а остальные должности отводились старым советникам и будущим выпускникам только что созданной Королевской школы, которые должны были пополнить ряды гражданских чиновников. Все эти действия вызвали возмущение духовенства других стран, но и заинтриговали прочих коронованных особ. Вскоре все монархи стали обращать внимание на образование своих светских чиновников, которые могли бы заменить жрецов в качестве советников. С тех пор все и пребывает в этом статусе-кво. Единственные неприятности, которые случаются время от времени, это обнаружение какого-нибудь привезенного с далекого юга культа (последователи которого обычно попадают на костры) или объявление схизмы (сторонники которой либо смиряются, либо тоже попадают на костры).

Обучение будущего жреца

Девушки приходили и уходили - вещуньями в другие храмы, повитухами и лекарками, специализирующимися по женским и детским болезням, странствующими друидками, учительницами либо гувернантками. Но не было недостатка в новых, прибывающих отовсюду, даже из самых удаленных районов.

"Глас рассудка 2"

Чтобы стать жрецом, сперва необходимо иметь к этому призвание. Благодаря глубокой вере человек способен выдержать многие ограничения и изо всех сил служить избранному богу. В обществе нордлингов, где большинство религий подразумевают наличие сети храмов, строго установленных принципов веры и иерархии, путь к жречеству одинаков, независимо от божества. Его можно разделить на три этапа.

Первый - это образование. Первое соприкосновение с культом обычно начинается на ярмарках, проводимых во время религиозных праздников. Некоторые дети начинают посещать храмовую школу. Там они учатся читать, писать, изучают основные учения веры и несколько религиозных песен. Обучение длится обычно пять лет, но может закончиться и раньше, если ученики потребуются в хозяйстве - или просто сбегут.

Модификаторы молитв

Устанавливая сложность молитвы, Рассказчик должен учитывать следующее:

Жрец	Модификатор
Следует этике божества	0
Не соблюдает этику божества	+1
Хочет чего-то просто "потому что" (сдвинуть гору или дойти пешком с островов Скеллиге до материка, потому что "так быстрее")	от +4 до +6
Приносит подношение (не обязательно сразу же; оно может быть обещано на будущее)	от -1 до -2
Молится о чем-то важном для последователей или божества	-2

Внимание: упомянутые факторы влияют на сложность и суммируются с модификаторами сложности молитв и, возможно, магической защитой цели.

Более углубленное образование предлагают школы, расположенные рядом с большими храмами. Такое обучение уже строго связано с божеством и является формой подготовки будущих жрецов. Некоторые курсы даже ведутся на вполне университетском уровне: они охватывают биологию, ботанику и медицину, преподаваемые адепткам храма Мелитэле возле Элландера.

В такие школы могут приходить все, кто закончил основное образование, проявил тягу к знаниям, умениям и благочестию. Обучение может длиться даже десять лет, заканчиваясь посвящением в жрецы самого низкого ранга и направлением в конкретный храм или монастырь. Функции, выполняемые там священнослужителем, зависят от способностей, проявленных им во время обучения. Следует отметить, что далеко не все выдерживают суровые правила жизни в монастыре и бросают школу раньше. Чаще всего они попадают в местные шайки бандитов или городских карманников. Если повезет, то им удается найти работу писарем в банке или торговой конторе.

Второй путь - расти среди жрецов. Многие храмы и монастыри имеют приюты и богадельни, где подопечных учат тому же, что и в обычной храмовой школе, а также различным полезным навыкам, таким как гончарное дело, плетение корзин или плотничество. Некоторые из них (особенно подброшенные на пороги небольших храмов или монастырей) поселяются в храме на всю жизнь, работая поварами, конюхами или садовниками.

Третья возможность - это быть обещанным богу. Некоторые родители приводят своего (часто тяжелобольного) ребенка в храм, принося клятву, что если ребенок выживет, то определенное время (иногда даже всю жизнь) будет служить божеству. Если такая присяга дана на несколько лет, то этот "полужрец" живет все это время в храме, и считается писарем низшего ранга. В случае обета на всю жизнь такой человек проходит тот же путь, что и любой другой кандидат в жрецы.

Перечисленные выше ситуации, очевидно, не единственные способы стать жрецом. Иногда встречаются люди, которые обретают веру, уходят в монастырь, чтобы облегчить свои страдания или хотят искупить свои проступки. Существуют также культы, в которых роль жреца является наследуемой функцией, передающейся от отца к сыну или тесно связанной с ролью вождя или лидера поселения. Есть также много сект, являющихся либо осколками гораздо более крупных религий, либо попыткой внедрить новое учение из других земель.

Жреческий молитвенник

Мое могущество проистекает из веры и молитв!

"Последнее желание"

Вот примеры молитв, которые жрец может произнести, чтобы снискать благосклонность бога и наложить жреческий аналог заклинания. Мы намеренно не приводим здесь четкую систему - пусть игрок сам решает, какова цель молитвы его персонажа. И игроки, и Рассказчик вполне могут смоделировать любую молитву на основе заклинаний. В таких случаях время сотворения этого "заклинания" будет равно его модификатору сложности, умноженному на пять.

Во время своих молитв жрецы медитируют, получая таким образом Силу непосредственно от своего бога. Большинство молитв не требует каких-либо особых жестов, достаточно оставаться в молитвенной позе (в зависимости от религии). Иногда также требуется некоторое подношение для божества.

Запросы никогда не должны служить удобству просящего или наделению его властью. Главной задачей жреца является распространение собственной религии и укрепление веры среди последователей.

Большинство молитв можно произносить где угодно; единственными исключениями являются проклятия и некоторые более сложные ритуалы. Конечно, самым подходящим местом является храм. Сложность возносимых там молитв снижена на 1.

Описанные ниже молитвы призваны помочь Рассказчику в определении сложности других молитв и их воплощении в игровой механике. Если желаемый эффект молитвы подобен какому-то заклинанию, Рассказчик может взять его за образец.

Описание молитвы

Название (* если молитву можно отразить)

Стоимость в ОС: количество ауры (то есть количество ОС), необходимое для применения.

Модификатор сложности: значение, повышающее сложность проверки молитв. Оно добавляется к магической защите и прочим модификаторам.

Стоимость в ОП: количество очков опыта, необходимое для изучения данной молитвы.

Длительность: как долго будет действовать молитва. Исчисляется в минутах, неделях, днях или обозначается как одноразовая (после применения молитва перестает работать), мгновенная (молитва действует сразу после произнесения) и постоянная (молитва действует "вечно").

Способ сотворения: указывает, требует ли молитва жеста (Ж), формулы (Ф) или компонентов (К).

Магическая защита: сообщает, действует ли на молитву магическая защита жертвы. "Да" означает, что это так. "Нет" - что это не так.

Эффект: как именно работает молитва и что она делает.

Отражение: данные о том, какой навык использовать для преодоления при встречной проверке (см. стр. 93 "Отражение заклинаний/молитв/знаков"), а также дополнительные правила преодоления.

Экзорцизм

Стоимость в ОС: 10 (плюс количество ОС, потраченное на проклятие)

Модификатор сложности: модификатор сложности снимаемого проклятия +2

Стоимость в ОП: 40

Длительность: постоянная

Время чтения: 15 мин

Способ сотворения: Ж, Ф, К (ублажающие подношения или так называемые "замещающие предметы", на которые будет перенесено проклятие)

Магическая защита: нет

Эффект: независимо от вероисповедания все молитвы экзорцизма имеют одну цель: снятие проклятия или порчи с человека, животного или предмета. Как в старой поговорке "труднее починить, чем сломать", поэтому снятие проклятия требует от жреца гораздо больше усилий, чем его наложение. В качестве помощи проклятые или их семьи могут предложить какое-либо подношение божеству (Рассказчик может решить, что сложность проверки будет ниже на 1 или даже 2). Также полезно знать конфессию проклявшего жреца, что позволит провести надлежащую подготовку. Работа "вслепую" увеличивает сложность на 1.

Некоторые проклятия "бродят" по миру и не могут быть сняты просто так. Их нужно перенести на другого человека или животное - иначе проклятие может перейти на жреца или любого другого случайного человека).

Экзорцизм требует постоянной связи с божеством, поэтому он должен проводиться внутри храма, в присутствии одного или нескольких жрецов, объединяющих свои силы в общей молитве.

Проклятие*

Стоимость в ОС: см. таблицу

Модификатор сложности: см. таблицу

Стоимость в ОП: 30

Примеры проклятий

Вид проклятия	Стоимсть в ОС*	Модификатор сложности*
Обычная болезнь (столбняк)	15/10	2/1
Убогая внешность	20/15	3/2
Физический недуг (кривая нога/рука)	25/20	3/2
Психический недуг (фобия)	25/20	4/3
Смертельная болезнь (проказа)	30/25	4/3
Говорить только правду	30/25	5/4
Повиновение жрецам данной веры	40/35	6/5

*Перед косой чертой указана стоимость и модификатор для временных проклятий, а после - для обусловленных.

Примечание: конкретные эффекты проклятия определяются Рассказчиком при помощи правил из других разделов книги (в случае болезни и т. д.) или здравого смысла (говорить только правду).

Длительность: разная, но не более 30 дней.

Время чтения: 20 мин

Способ сотворения: Ф, К (жрец торжественно проклинает конкретного человека, прося помощи у божества; для этого требуется часть тела - например, волосы или ногти - или важный предмет, принадлежавший жертве более года)

Магическая защита: да

Эффект: жрец накладывает проклятие на конкретного человека. Детали зависят от религии. Также эффект проклятия может быть разным - от зудящей сыпи до мучительной смерти. Любое проклятие либо длится 30 дней, либо имеет определенное условие (например, если женщина добровольно и искренне влюбится в монстра, проклятие будет снято). Есть также постоянные проклятия, но их наложение требует большой силы.

Отражение: молитвы

Общая молитва

Стоимость в ОС: нет

Модификатор сложности: 1

Стоимость в ОП: эта молитва известна всем последователям религии

Длительность: постоянная

Время сотворения: раунд

Способ сотворения: Ф (молитва восхваляет божество и его пути; в зависимости от религии может произноситься один или несколько раз в день)

Магическая защита: нет

Эффект: систематические и полные преданности молитвы в течение недели могут заставить божество

более позитивно смотреть на жреца, что даст ему возможность совершить какой-нибудь незначительный, но эффектный поступок. Например - пройти через центр вражеской засады, не подняв тревогу, или уклониться на дюйм от летящей стрелы.

Общая молитва также необходима для черпания Силы.

Молитва об упокоении умерших*

Стоимость в ОС: 5

Модификатор сложности: обычно 2

Стоимость в ОП: 10

Длительность: постоянная

Время чтения: 10 мин

Способ сотворения: Ф (жрец просит божество принять душу умершего и даровать ей вечное счастье)

Магическая защита: см. описание

Эффект: молитва является неотъемлемой частью любой церемонии погребения. Она имеет и практический аспект - оберегает тело от воздействия злых сил.

Внимание: если душа умершего не хочет покидать этот мир, при установке сложности следует учитывать магическую защиту. Кроме того, души несчастных, так или иначе связанных с миром живых, труднее упокоить (модификатор 3). В случае с душами злых существ модификатор сложности может достигать 4.

Отражение: совершенно не желающие уходить души могут попытаться вырваться на свободу, пройдя встречную проверку концентрации против молитв жреца.

Исцеляющая молитва

Стоимость в ОС: 5 (плюс 1 за каждые дополнительные d3 здоровья)

Модификатор сложности: 2

Стоимость в ОП: 25

Длительность: постоянная

Время чтения: ход

Способ сотворения: Ф (жрец с помощью краткой, тихой молитвы просит у божества милость, необходимую для исцеления ран)

Магическая защита: да (но цель обычно снижает ее до 0)

Эффект: молитва аналогична заклинанию Лечение (стр. 99).

Восстанавливающая молитва

Стоимость в ОС: 5 в случае здорового, 7 - избитого, 9 - раненого, 11 - умирающего; болезни - см. описание

Модификатор сложности: 3 в случае здорового, 4 - избитого, 5 - раненого, 6 - умирающего; болезни - см. описание

Стоимость в ОП: 40

Длительность: постоянная

Время чтения: 1 мин

Способ сотворения: Ф (жрец с помощью краткой, тихой молитвы просит у божества милость, необходимую для исцеления больного)

Магическая защита: да (но цель обычно снижает ее до 0)

Эффект: в зависимости от намерения молитва может как изменить уровень здоровья цели, так и излечить болезнь. Модификатор сложности и стоимость в ОС

зависят от того, насколько серьезен случай.

При борьбе с болезнями молитва требует 15 ОС плюс модификатор сложности проверки стойкости против болезни. А указанный модификатор равен одной трети сложности лечения, округленной в большую сторону (см. "Болезни", стр. 165).

Внимание: успешная молитва приводит к полному исцелению персонажа, без каких-либо модификаторов, связанных с изменением уровня здоровья.

Защитная молитва

Стоимость в ОС: 10 (плюс 5 за каждого дополнительного человека)

Модификатор сложности: 3

Стоимость в ОП: 20

Длительность: день (от рассвета до заката)

Время чтения: 20 мин

Способ сотворения: Ф (жрец просит божественной защиты для себя и людей, упомянутых в молитве)

Магическая защита: нет

Эффект: на один день молитва защитит перечисленных жрецом людей (максимум один за каждый уровень навыка молитв) от плохой участи. Люди, которых затрагивает эта защита, должны на время действия заклинания находиться на расстоянии касания. Сложность проклинания, направления заклинаний и нападения на защищенных людей увеличивается на 1.

Внимание: сложность защитной молитвы увеличивается на 1 за каждого человека, кроме самого жреца.

Жертвенная молитва

Стоимость в ОС: 5

Модификатор сложности: 4

Стоимость в ОП: 10

Длительность: день (от расвета до заката)

Время чтения: 10 мин

Способ сотворения: К (подношения, принесенные верующими/последователями), Ж, Ф (молитва, направленная на привлечение внимания божества и просьбу о принятии подношения)

Магическая защита: нет

Эффект: жрец возносит молитву в кругу верующих или конкретных людей. Если проверка пройдет успешно, дальнейшее должно зависеть от обстоятельств жертвоприношения. Если оно совершается в праздник, учитываемый данной религией, то рассматривается как часть обязанностей священнослужителя и, как таковое, повлияет на ход событий только в исключительных обстоятельствах. Если это дополнение к мольбе персонажа, то Рассказчик должен быть более снисходителен и облегчить выполнение его просьбы (в пределах разумного, конечно).

Если проверка заканчивается выдающимся успехом, то божество исключительно благосклонно относится к жертвующим. Также Рассказчик может разнообразить эту сцену знаками, указывающими на благосклонность сверхъестественных сил (гром, молния, вспышки, лучи солнца, освещающие героя и т. д.).

Когда случается выдающаяся неудача - ну... "Потому что ты ему как-то не нравишься, Лютиан".

Освящение

Стоимость ОС: 20 (временная), 100 (постоянная)

Модификатор сложности: 5 (временная), 22 (постоянная)

Стоимость в ОП: 50

Длительность: день, неделя или постоянно

Время чтения: 30 мин

Способ сотворения: Ф, К (жрец читает молитву, окропляя освящяемый предмет святой водой, омывая благословленными маслами и т. д.; для пущей эффективности молитвы желательно также иметь ценный компонент, связанный с этим божеством - что именно это может быть, решает Рассказчик)

Магическая защита: да, если жрец хочет освятить не желающее этого существо

Эффект: человек, место или вещь, являющиеся объектом этой молитвы, очищаются от всей земной грязи в глазах последователей божества. Освященный в течение дня чувствует себя так, как если бы он находился под влиянием защитной молитвы. В освященном месте можно совершать любые обряды, как будто это храм, всю следующую неделю. Освященные предметы на всем протяжении длительности молитвы являются "святыми" и как таковые лучше, чем "обычные". Оружие наносит на 1 больше урона, а броня более устойчива к ударам - ее прочность также повышается на 1.

У этой молитвы есть более длинная и сложная версия, которая освящает навсегда. Ее читают во время таинства освящения храмов и объектов поклонения; ритуал проводится несколькими жрецами.

Обращение в веру

Стоимость в ОС: 5

Модификатор сложности: 2

Стоимость в ОП: 5

Длительность: постоянная

Время чтения: 30 мин

Способ сотворения: Ж, Ф (жрец - в присутствии нового члена культа, его семьи и верующих - предлагает божеству принять неофита в качестве своего "дитя")

Магическая защита: нет

Эффект: благодаря этой молитве избранный человек становится официальным последователем данного божества и обязан соблюдать догматы веры. До первого нарушения религиозных заповедей он считается находящимся под действием защитной молитвы.

Реликварий

Чародейка никогда не договорится со жрицами. Слишком велики различия в наших... мировоззрениях. А уж чтобы позволить чародейке воспользоваться "священной" реликвией или артефактом...

"Башня Ласточки"

Ниже описаны четыре примера реликвий. Поскольку такие предметы создаются Рассказчиком, а не игроками, их сила не описывается точно числами, а определяется как слабая/средняя/мощная. Благодаря этому мы предоставляем Рассказчику свободу в описании способностей этих предметов.

Внимание: существуют также реликвии огромной силы, обычно наиболее священные объекты поклонения религии, хранящиеся в главном храме и очень тщательно охраняемые.

Зерно Мелитэле

Сила: слабая

Описание: мешочек, полный обычных зерен, которые дают в три раза больше урожая. Урожай также невосприимчив к болезням, засухе или избытку влаги. К сожалению, семена такого урожая уже не обладают подобной силой. Горсть зерна Мелитэле можно получить только в храме возле Элландера в знак признания заслуг перед храмом или религией.

Палец мертвеца

Сила: средняя

Описание: маленькая косточка, отрезанная от пальца человека, умершего внезапной смертью. Жрецы Корам Агх Тэр прячут ее в одежду или вещи человека, которому хотят причинить вред. Иногда они незаметно окунают ее в напиток, подаваемый жертве. С этого момента такого человека начинает донимать ужасное невезение. Даже если кажется, что все, наконец, приходит в норму, на самом деле становится только хуже. Следует помнить, что последствия такого невезения обычно сказываются и на окружающих проклятого человека. Воздействие Пальца можно остановить молитвой Экзорцизм (стр. 111). Чтобы избавиться от невезения, нужно найти кость и уничтожить ее (это может произойти даже случайно или после тщательного обыска одежды и снаряжения). В случае питья, в котором побывала кость, проклятие покидает жертву примерно через 24 часа.

Священные орехи

Сила: мощная

Описание: горсть самого обычного фундука, который после того, как его бросили на землю, мгновенно начинает прорастать и за один раунд уже превращается в полностью выросший куст фундука размером 10 x 10 x 15 метров. Используемый в нужном месте, он может почти полностью перекрыть путь или замедлить погоню. Священные орехи происходят от куста, растущего в кругу друидов, и собираются раз в четыре года в первое весеннее полнолуние, что и делает их такими редкими.

Брисингамен

Сила: мощная

Описание: это массивный камень, намертво связанный со статуей богини, стоящей в храме на Хиндарсфьялле. Его также называют Камнем Ясновидения. Благодаря его силе у последовательниц богини Фрейи (обычно под руководством архижрицы) после долгого, иногда даже 8-часового бдения с молитвами могут быть видения. Насколько они будут внятными и продолжительными, зависит исключительно от благоволения богини. Такие бдения проводят редко, обращаясь за помощью к богине только в самых важных случаях. Иногда сама богиня предупреждает или сообщает о грядущих важных событиях, даруя спящим в храме жрицам провидческие сны. Рассказчик должен совершить проверку среднего значения молитв среди присутствующих жриц; сложность проверки по умолчанию равна 8. Если среди жриц есть провидица, сложность снижается до 6. Количество информации и сложность видения зависит исключительно от того, что Рассказчик хочет сообщить игрокам. Если проверка завершится большим количеством успехов, чем требуется, то персонажи получат дополнительную информацию.

Храм Мелитэле близь Элландера

От ворот паломников ведет дорога через тополиную аллею к главному комплексу, прислонившемуся к скалистому склону. Его можно разделить на две части: собственно храм и монастырь. В последнем находится кельи для жриц и послушниц, трапезная, учебные помещения, кухня, комната для больных и проход к застекленному гроту, в котором - благодаря установке точно ограненного кристалла - можно выращивать разные, часто почти исчезнувшие виды растений. В боковом неиспользуемом крыле находятся дополнительные помещения для больных, комнаты для гостей и библиотека, а также лестница, ведущая к башне, откуда можно наблюдать за звездами. Такая же башня, а точнее пристройка, словно ласточкино гнездо, есть и в главном корпусе.

Избранные религии нордлингов

- Вот и храм. (...) Окружающая его рощица называется Гиндар и тоже является местом отправления культа. Отсюда берут священную омелу, а на Скеллиге, как ты знаешь, омелой украшают все, от колыбели и до гроба. Осторожнее, ступени скользкие... Религия, хе-хе, сильно обрастает мхом...

"Башня Ласточки"

Мелитэле

Можно сказать, что культ Мелитэле пришел на Континент вместе с первыми поселенцами. Изначально каждое высадившееся племя прославляло разных богинь природы, плодородия и изобилия. У эльфов и низушков были похожие божества. Со временем оказалось, что между этими силами больше сходств, чем различий, что привело к их медленному слиянию в культ единой богини по имени Мелитэле.

Мелитэле, как богиня вечно преходящей природы, предстает в трех образах: молодой и красивой девушки, зрелой женщины с широкими бедрами и большой грудью и старой, облезлой и беззубой старухи. В этой второй форме Мелитэле также олицетворяет плодородие, покровительствует беременным женщинам и деторождению. Сложно встретить ее воплощения в виде статуэток, картин или священных символов - жрицы говорят, что образ богини содержится в окружающей нас природе.

Богиню восхваляют во всех землях нордлингов - по большей части люди, имеющие непосредственное отношение к природе и окружающей среде: земледельцы, лесники, лесорубы. Она пользуется большим почетом среди женщин, независимо от того, живут они в сельской или городской местности.

Будущих послушниц богини отдают в обучение в возрасте четырнадцати, пятнадцати лет, а полноценными жрицами они становятся при достижении двадцатилетия. Обычно молодые адептки приходят сразу после храмовой школы. Во время послушания их учат арифметике, биологии, ботанике и медицине, и все это сочетается с общими знаниями о мире. Завершение послушания и вступление в сан жрицы Мелитэле происходит во время праздника Бирке, 23 марта. Юным жрицам выдаются новые одежды и задание от настоятеля храма. Обычно это наказ заботиться о какой-нибудь сельской общине или служение в одном из храмов. Почитание природы среди последователей Мелитэле позволяет им поддерживать хорошие отношения с друидами.

Жриц Мелитэле (независимо от ранга) можно легко узнать по белым одеяниям, подпоясанным шнурком или сыромятной кожей и заплетенным в косы волосам.

Жрицы Мелитэле обычно молятся об исцелении своих пациентов от различных недугов или о благословении зарождения жизни (в любой форме). В случае, если одна из них произносит подобную молитву, ее сложность снижается на 1. Они часто молятся о возвращении гармонии в местах, пострадавших от стихийных бедствий (например, призывая дождь во время засухи или останавливая его во время наводнения), или просят защиты в случае опасности - как для себя, так и для людей, о которых заботятся (эффект таких молитв аналогичен защитным заклинаниям или молитвам). Проклятия почти никогда не применяются жрицами Мелитэле, а если и накладываются, то только на людей, чье легкомыслие причиняет великие опустошения. Это очень сильные проклятия: они способны даже полностью уничтожить грешника. Молитвы можно возносить практически в любом месте; но проклятия должны накладываться на алтаре.

Среди последовательниц Мелитэле принято выделять восемь праздников в году, строго связанных с круговоротом природы. Это Имбаэлк (конец зимы, 7 февраля), Бирке (весеннее равноденствие, 23 марта), Беллетэйн (1 мая), Мидаете (летнее солнцестояние, 19 июня), Ламмас (Праздник Жатвы, 3 августа), Велен (осеннее равноденствие, 23 сентября), Саовина (день перед ноябрьским полнолунием), Мидинваэрне (зимнее солнцестояние , 24 декабря). Все эти праздники связаны с различными обрядами и праздниками. Так в ночь перед Беллетэйном разводят костры из еловых дров, вокруг которых всю ночь пляшут, пьют и веселятся. Также выбирают Майских Короля и Королеву, которых - в коронах - во время торжества проводят к березовой сцене прошлогодней "королевской пары" - и те с высоты управляют празднествами. Во время Ламмаса на полях появляется Живия, также называемая эльфами Даной Меабдх ("Извечная"). В канун Саовины люди избегают выходить на улицу, так как есть шанс подвергнуться нападению злых духов, бродящих по миру перед тем, как спуститься в Бездну на зиму. Следует сидеть дома вместе с семьей, у очага, выставив за пределы дома чаши с угощениями для умерших и на всякий случай воткнув в порог железный нож. В эту ночь все очаги в округе должны быть зажжены одной и той же смоляной щепкой, которую затем следует сохранить до Беллетэйна и ей же разжечь майский костер. Дети в Темерии и Редании сжигают во время Саовины чучело Фальки. Во время Велена устраивают торжественный ужин, ставя на стол блюда, приготовленные из всех культур урожая этого года. После трапезы хозяева благодарят богиню за изобилие в этом году.

Культ Мелитэле имеет целую сеть малых и больших святилищ, разбросанных по всему Континенту. Даже если меньшие часовни охотно и принимают помощь больших храмов, у религии нет центрального храма, считающегося самым важным, в котором бы пребывала архижрица. Там, где есть необходимость что-то урегулировать на уровне страны, настоятельницы более крупных храмов встречаются в выбранном месте и все обсуждают. Такое почти никогда не происходит, и каждый крупный центр остается в значительной степени автономным.

Самый известный храм находится возле Элландера, им управляет энергичная Нэннеке. Сюда направляют на основное обучение девушек из богатых и небогатых семей, сюда присылают людей, с чьими болезнями не справились квалифицированные медики.

Мелитэле чествуют не только люди. Ее праздники отмечают и низушки, а эльфы поклоняются Дане Меабдх, поскольку она является символом вечно возрождающейся природы.

Фрейя

Модрон Фейя (также известная как Великая Мать) - богиня любви, красоты, плодородия и урожая. Ее восхваляют на островах Скеллиге, а главным святилищем богини является храм и расположенная рядом с ним роща Гиндар на острове Хиндарсфьялл. Огромная статуя в храме изображает Фрейю как женщину в длинном платье, с шарфом на голове и на поздних сроках беременности, со святым камнем Брисингамен на шее. Считается, что она путешествует по миру как ястреб, парящий на высоте, или кошка, которая знает и видит потаенные вещи. Это ее священные животные - никто на Скеллиге не посмеет поднять на них руку, чтобы не навлечь беду на себя и всю семью. Жрицы говорят, что Фрейя, как и Мелитэле, имеет три ипостаси: дева, женщина и старуха.

Распространено мнение, что все герои легенд островитян были потомками Фрейи. С ней связана и личность Хеймдалля, главного героя легенд и саг Скеллиге. По одному из мифов он был сыном богини, по другому - ее любовником. Близкая связь богини с природой подразумевает то, что - подобно последовательницам Мелитэле - жрицы Фрейи находятся в хороших отношениях с друидами.

Одеяния жриц белые, соответствующие образу богини. Иногда они носят белые платки на голове, завязанные так же, как их носят замужние женщины. Их волосы заплетены или уложены таким образом, чтобы их прикрывал шарф.

На скалах и рифах острова Хиндарсфьялл гнездятся многие птицы: кулики-сороки, чайки, олуши и бакланы. Чтобы добраться до храма, нужно сначала проплыть в небольшую бухточку, вход в которую окаймлен двумя скалами: нависшей над водой Каэр Хеймдалль (Страж Хеймдалль) и меньшей от нее Камби. От берега бухты в скале вырублены поросшие мхом ступени, ведущие на вершину холма, где находится храм. Как и ступени, здание густо поросло мхом, а также плющом, кустами и деревцами, которые растут даже на крыше. Священная роща Гиндар, окружающая храм, также является частью святилища - здесь берут освященную омелу, считающуюся на Скеллиге благословенным растением, без которого не обходится ни один обряд.

Внутри храм освещается потоками света, исходящими из высоких витражных окон. Один из таких столпов света освещает простой, мраморный алтарь и стоящую рядом с ним статую богини. На алтаре стоят фигурки священных животных - ястребов и кошек, рядом большая каменная чаша для приношений. Сама статуя очень высока - кажется, что она дотягивается головой до покрытого мраком потолка. Богиня стоит с опущенной вниз головой и скрещенными на груди руками, одетая в свободное платье, подчеркивающее ее беременность. Платок, покрывающий голову, также скрывает лицо. Единственным украшением является золотое ожерелье с большим небесно-голубым драгоценным камнем - Брисингаменом, Камнем Ясновидения. По обеим сторонам зала расположены двери, ведущие в покои жриц (левое крыло) и комнаты для гостей и подсобные помещения (правое крыло).

Девочек четырнадцати-пятнадцати лет направляют на обучение жречеству. Важно, чтобы они были красивыми, высокими и без физических недостатков. За пять лет обучения они не только изучают молитвы и укрепляют свою веру, но и знакомятся с основными принципами медицины, гигиены, травничества и земледелия. Все это необходимо для помощи мужчинам в сельских работах и животноводстве, а женщинам в ведении хозяйства, исцелении и ублажении мужей. После посвящения, происходящего во время праздника Бирке, в течение всего года жрицы находятся среди людей, давая им советы и проводя ритуалы во время праздников. Они возвращаются на остров только во время Мидаете, чтобы принять участие в таинствах в роще Гиндар или избрании архижрицы, называемой Модрон. Эту должность жрица получает на всю жизнь; что еще интересно, архижрица отвечает только перед ярлом Скеллиге. Нынешняя архижрица - Модрон Сигрдрифа.

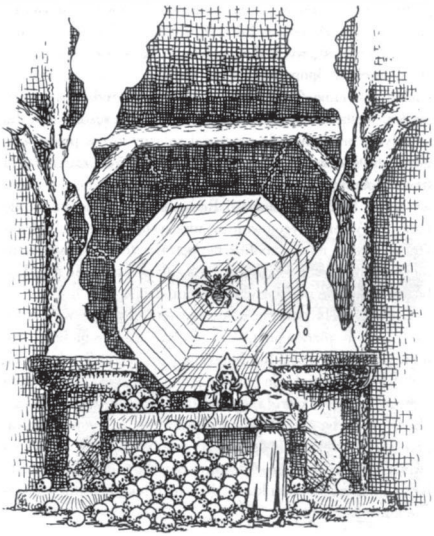
Самые важные праздники соответствуют тем, что проводят последовательницы Мелитэле. Считается, что в эти дни богиня появляется среди своих верующих в образе красивой, нарядной девушки или в виде ухоженной кошки (последнее особенно верно во время Мидинваэрне, когда она сидит у печи и наблюдает за людьми). Мужчина, проведший блаженную ночь с Фрейей накануне Бирке или Мидаете, или женщина, чей дом посетил таинственная кошка во время Мидинваэрне, могут быть уверены, что удача будет сопутствовать им весь год.

К жрицам Фрейи относятся те же правила, что и к жрицам Мелитэле.

Богиня в основном лелеет привязанность к земле и семье и заботу о собственном потомстве, но также и о совместной семейной жизни и плодородии. Почитание этих ценностей считается самым ценным подношением богине. Островитяне также подносят ей зерно, фрукты, молоко, шерсть, иногда цветы. Время от времени они посещают остров, чтобы преподнести богине в подарок фигурку кошки или ястреба и попросить поддержки (например, милости родить потомка мужского пола). Не считая зданий, расположенных на Хиндарсфьялле, у Фрейи больше нет храмов.

Корам Агх Тэр

Культ этого божества, называемого также Львиноголовым Пауком, является типичным примером экспансии мерзкой религии из далеких южных земель. Это началось в 1161 году, когда купец по имени Абросио основал первую, насчитывающую всего восемь членов, общину в Лоредо в Гесо. Эта восьмерка привлекла новых приверженцев, в основном из числа городской и местной знати. Для скучающих и пресыщенных горожан новая религия была чем-то загадочным и экзотичным. Вскоре община насчитывала уже сорок членов. Несмотря на предпринятые меры безопасности, информация о культе дошла до жрецов Креве и королевских чиновников. Расследование началось мгновенно, попутно несколько поклонников Корама были арестованы и подвергнуты пыткам. Результаты этого дознавания вызвали у следователей мурашки по коже: почти весь городской совет и лидеры



Жрецы Львиноголового Паука являются специалистами в наложении проклятий. Это их любимый способ избавления от людей, на которых указывает их божество. Проклятия обычно произносятся очень формально, возле алтаря. Проклятие, нависшее над головой жертвы, постепенно отвращает удачу, приводя к нервному срыву и, в конце концов, к самоубийству. Жрецы также умеют прятаться от своих возможных врагов. Сложность всех проверок на наложение проклятий, создание иллюзий или вознесение укрывающих молитв снижена на 2. Их проклятия также очень трудно рассеять: базовая сложность их снятия увеличивается на 2.

практически всех гильдий оказались почитателями гнусного божества. Амбросио и всех захваченных прихожан сожгли на костре. Менее состоятельные купцы и ремесленники с удовольствием наблюдали за этим, так как это открывало им доступ к городским управляющим постам.

Несмотря на тщательные поиски, многим верующим удалось бежать. Именно они распространили культ по всем странах нордлингов. Теперь они стали селиться за городскими стенами, их святилища находятся по большей части в лесах, среди болот или горных долин. В то же время они попытались расширить свои ряды. Из соображений безопасности молящиеся выработали множество тайных знаков, позволяющих узнавать единоверца; вне религиозной службы их жрецы не носят мантии. По тем же причинам контакты между разными храмами очень редки. У них не существует единой иерархии или организации.

Ныне жрецы Львиноголового Паука не преследуются так жестоко, как раньше, в некоторых отдаленных местах они могут даже открыто проповедовать свою религию. Возможно, вскоре они даже решат расширить и улучшить свое взаимодействие.

Поклонники Корам Агх Тэра воспринимают его как Великого Ткача, прядущего нити человеческих судеб и выстраивающего из них паутину. Эта паутина постоянно совершенствуется и расширяется. Иногда рвутся определенные нити - это означает чью-то смерть, внезапную и неожиданную. Когда кто-то совершает самоубийство, нить обрывается сама собой, а душа такого человека попадает в паутину Корама и пожирается. Агх Тэру поклоняются как божеству смерти - внезапной, жестокой и трудно предсказуемой.

В его святилищах нет изображений божества, но прозвище и так все объясняет. Обычным украшением храма являются черепа и кости, лежащие на алтаре (обычно это останки внезапно умерших людей). Во славу Паука в храме часто горит зеленое пламя. Такой цвет достигается путем добавления в огонь определенных сорняков, источающих также сильный неприятный запах. Сектанты пережили множество гонений, что сделало их замкнутыми и угрюмыми. Они также научились использовать силы своего божества, чтобы защищать себя и поддерживать Паутину в надлежащем порядке.

Последователями обычно становятся люди, которые пережили какую-то трагедию или потеряли кого-то из близких. Иной тип культистов - это люди, которые ежедневно связаны со смертью (например, палачи, солдаты, бандиты) и те, кто просто любит причинять боль и страдания. Все это дополняется другим видением мира, пропагандируемым культом - мира, где смерть является постоянным, почти желанным элементом реальности.

Жрецы (обоих полов) выбираются из числа наиболее заслуженных прихожан. При инициации им сообщают об их главной цели - поддержании Паутины в надлежащем порядке. Таким образом, они должны помочь "разрывать нити" определенных людей. Это очень широкое понятие - оно может включать в себя такие вещи, как избавление раненых воинов от страданий, а также убийство людей, на которых указывают видения, посланные их богом.

Креве

Креве - экспансивное божество. Он связан с такими качествами, как предприимчивость, энергичность, изобретательность, расширение (в любой области), а также с защитой собственности. Его символ - огонь - изменчивый, происходящий от небесных молний, разрушающий, но и дающий тепло. Жрецы носят символы молнии или стилизованного огня, отлитые из металла.

Культ Креве был могуч во времена завоевания Континента людьми. Проповеди его жрецов привели к нему множество последователей из числа переселенцев, осваивавших новые территории. По сей день большинство его последователей - воины, рыцари, торговцы и люди, ведущие рискованную жизнь.

Подобно Мелитэле, Креве считается божеством, возникшим благодаря слиянию идолов со схожими атрибутами. Конечно, по словам его жрецов, когда-то Креве ходил среди людей лично, в виде молнии. Он провел среди них семь дней, делясь секретами нового порядка и религии. Все они собраны в "Священной Книге", которая является не только сводом правил, но и описывает грядущий Судный День, когда Креве и его прихожане примут участие в последнем бою со Злом.

Основной принцип Креве - борьба со злом, выступающим против человечества. Под этим злом понимается все, что угрожает жизни, здоровью, душе и имуществу. Если преступник - человек, его нужно любой ценой наставить на правильный путь. Если он упорно продолжает грешить, то он должен быть наказан любым образом - включая смерть на колу. Такое наказание имеет также подспудный смысл, являясь одновременно очищением души преступника и жертвой с целью умилостивить Креве. Эти жестокие правила какое-то время были основой для установления законов в молодых человеческих королевствах.

Жрецы Креве, путешествующие с поселенцами на новые территории, также инициировали миссии по распространению веры среди нелюдей: эльфов, краснолюдов, гномов и низушков. К сожалению, их фанатизм и манера обращения с другими расами стали причиной того, что подобные миссионерские начинания часто приводили к резне, совершаемой обеими

сторонами. Память о тех днях надолго помешала любым попыткам прийти к пониманию между враждующими расами. Жрецы Креве также были важными советниками при королевских дворах, занимаясь политикой. Это изменилось совсем недавно, во время царствования деда короля Фольтеста, о котором уже упоминалось ранее. Жречество по-прежнему почитается, но уже не является единственным источником советов.

Жрецы Креве обычно носят коричневые или серые одеяния. В основном это мужчины, подготовленные для миссий в монастырях и храмах. Послушничество длится пять лет, после чего адепты приносят жреческие обеты и отправляются в мир проповедовать во славу Креве и защищать людей от всех опасностей. Одним из элементов подготовки является "стажировка" в течение двух месяцев в храме, под присмотром опытного жреца. Оценка, выставленная им в специальном отчете, оказывает огромное влияние на дальнейшую карьеру жреца и на то, будет ли он отправлен на военную службу (в качестве капеллана), дипломатическую (в какой-либо местный суд) или станет миссионером (среди простого люда). Людей без особых склонностей обычно оставляют при монастырях в качестве слуг. Вопреки слухам, жрецов Креве не обучают обращению с оружием. Неправда также и то, что существует какой-то тайный совет, управляющий всеми храмами и монастырями. Фактически каждый храм и монастырь является самоуправляемым, во главе с самым старым и опытным жрецом. В каждом монастыре почти всегда есть по крайней мере один инквизитор, всегда готовый организовать гонения против еретиков и приверженцев подозрительных культов.

В мире Креве нет места магам, так как они научились своей магии у эльфов и теперь пытаются играть с силами

Молитвы жрецов Креве обычно посвящены защите верующих и поражению злых сил, угрожающих людям. Сложность проверок молитв, произносимых с такими намерениями, снижается на 1. Почитатели Креве также хороши в наложении проклятий, которые они часто и охотно насылают на неисправимых грешников. Репертуар проклятий весьма богат и ограничивается только фантазией проклинающего жреца. В деле экзорцизмов наиболее компетентными являются инквизиторы. Когда проклятия снимают они, сложность всего процесса снижается на 2.

выше их понимания. В конце концов, использование заклинаний приводит к тщеславию и несчастным случаям, причиняющим вред простым людям. Жречество Креве, поддерживающее освоение лесов, недолюбливает друидов и жриц Мелитэле. Последние часто жалуются, что вынуждены чинить и лечить все то, что неосмотрительно сломали жрецы Креве. Обе религии также различаются в контексте допустимой для женщин свободы. Единственная религия, с которой жрецы Креве поддерживают приемлемые отношения - это культ Вечного Огня из Новиграда, часто почти отождествляемый с культом Креве. Жрецам также помогает Орден Белой Розы, созданный по инициативе нескольких рыцарей, пожелавших принести в жертву Креве свои военные навыки.

В течение всего года верующие Креве отмечают только один праздник, но он длится целую неделю и называется Святой Неделей. Он проводится как память о времени, проведенном божеством среди людей. Обычно он длится с 16 по 23 июня. В это время все верующие собираются в храмах и монастырях, чтобы разжечь священный огонь и повествовать о славных делах своего божества. Поскольку многие люди приезжают издалека, вокруг святых мест вырастают целые палаточные городки, где до и после богослужений происходит оживленная торговля. В службах могут принимать участие только прихожане. Жрецы Креве также часто присутствуют при торжествах в разных королевствах, проводимых как напоминание о былых победах в битвах.

Друидизм

Друидизм на самом деле представляет собой нечто среднее между жречеством и магией. Даже если его основные принципы и организация чисто религиозны, друиды используют магию, аналогичную магии других чародеев. Однако они следуют строгим ограничениям, установленным их правилами. Бесполезные споры об их толковании являются неотъемлемым элементом встреч, проводимых друидами, и они обычно столь же продуктивны, как и обсуждение того, сколько дриад можно посадить на кончик сосновой иглы.

По мнению друидов, все мы дети Матери Природы или Матери Земли. Природа включает в себя и песчинки, и горы, достигающие неба, и золотых драконов. В мире существует идеальное равновесие. У каждого вида есть свой естественный враг, каждый из них также является естественным врагом для других видов, включая человека. Даже малейший дисбаланс может привести к вымиранию. Причиной этого может

стать, например, бездумная чрезмерная охота или вырубка деревьев. Даже если это и шокирует большинство, друиды считают, что уничтожение естественных врагов людей в настоящее время ведет к вырождению расы. Аргумент о том, что естественным и самым злейшим врагом людей являются они сами, до сих пор не получил широкого признания, но этот момент, вероятно, скоро наступит.

Беспокоясь о будущем мира, друиды часто отправляют посланников к разным правителям, консультируя их по разным аспектам экономики - например, выступая за ограничение обработки земель, сброс отходов в реки или чрезмерный отлов рыбы. Не все правители и не всегда готовы внимать таким требованиям, поэтому друиды обычно подкрепляют их угрозами навести чуму. Но следует также помнить, что сотворение заклинаний рассматривается друидами как работа с силами Природы и, таким образом, угроза равновесию. Они считают, что при плетении заклинаний нужно уважать Природу, а не колдовать так много и бездумно, как это делают чародеи. Идеи друидов часто вызывают большое отторжение, особенно среди лесорубов и охотников, а также правителей, которые не в силах отказаться от экспорта пиломатериалов. По общему мнению, друиды - странные и непредсказуемые собиратели омелы, поклоняющиеся священным дубам и сжигающие в плетеных клетках тех, кто вторгается в их святилища или вынюхивает секреты.

Символом Матери Природы для друидов является дуб. По их словам, первым деревом на Континенте, которое проросло из семени, принесенного морскими волнами, был дуб, называемый Блеобхерис. Он все еще растет сегодня в Темерии. Считается, что это столп, поддерживающий небо, и из его желудей произошли все остальные дубы. Под раскидистыми ветвями этого дуба друиды совершают свои самые священные обряды.

Большинство из них набирается среди магически одаренных детей. Редко встречаются друиды, не способные читать заклинания. Если в друидской общине (называемой Кругом) и есть такие люди, то обычно это слуги. Родители решают, станет ли их ребенок друидом. Все обучение происходит в детстве и подростковом возрасте, когда адепты познают все принципы друидов, их учат уважению к природе, а также ее законам. Послушники также изучают сложные отношения между различными организмами, медицину, травничество, искусство гадания и использование магии. О некоторых отраслях знаний (например, о запрещенном знании некромантии, которое будет раскрыто в дополнениях) друиды узнают только после того, как их послушничество закончится. Стоит отметить, что обучение проходит в смешанных группах.

Вступление в Круг и посвящение в друиды происходит всегда в праздник Бирке. Именно тогда все адепты дают обеты целомудрия. С этого момента начинается их служба в Круге - в большинстве случаев в том же, в котором они выросли. Это не значит, что друиды замкнуты в собственном кругу. Наоборот, они хранят живой контакт с другими Кругами, а также со жрицами Мелитэле или Фрейи, дриадами и эльфами. Благодаря этому обмену сведениями друиды являются одними из самых информированных людей на Континенте.

Друиды очень хорошие маги и целители. Их заклинания служат преимущественно для защиты от опасностей и оказания помощи природе и людям. Атакующие заклинания используются редко, в основном в целях самообороны или против людей, заслуживающих, по мнению друидов, наказания. Для этого они чаще всего используют описанное ниже заклинание.

Чума

Стоимость в ОС: см. таблицу
Модификатор сложности: см. таблицу
Стоимость в ОП: 20
Способ сотворения: Ф, К (друид или друиды во время особого ритуала просят Мать Землю дать им Силу, необходимую для наложения проклятия; обязательным элементом обряда является наличие существа или вещи, которая будет преследовать жертву)
Время чтения: 30 мин
Магическая защита: да, если жертва - человек
Эффект: благодаря этому заклинанию друид может наслать на конкретный регион или человека изматывающую чуму. Это может быть засуха, проливные дожди, нашествие крыс или змей, а также раздражающая сыпь. Расход Силы суммируется в зависимости от размера области действия и серьезности самой чумы. Сложность такого заклинания равна сумме наименьшего значения и половины наибольшего.

ОС	СЛ	Размер области и сила чумы
5	2	Маленькая площадь (комната), слабое бедствие
10	4	Целый дом, средне бедствие
20	8	Целая деревня, тяжелое бедствие
30	16	Целый город, смертельное бедствие
50	32	Большой регион

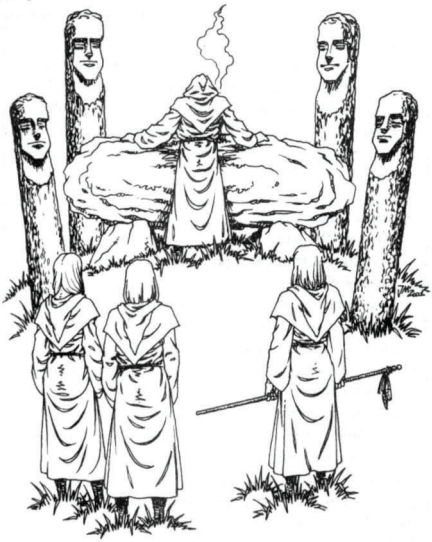
Пытаясь призвать большую чуму, друиды должны объединять свои усилия. Для правильного сотворения заклинания берется суммарное значение магии всех участников ритуала. Используемая Сила равномерно отдается всеми ними (расход Силы делится на количество друидов, участвующих в обряде).

Внимание: друиды могут накладывать наиболее пагубные виды чумы только и исключительно в соответствии с моралью Матери Земли.

Пример

Друид хочет устроить нашествие пауков на дом, хозяин которого только что натравил на него собак. Стоимость насылания такой чумы будет 15 (слабое бедствие на целый дом), сложность будет 4 (2 за слабое бедствие + 4 за целый дом, поделенное на 2). Если он захочет вызвать засуху во всем регионе, расход Силы будет равен 70, а сложность - 24 (тяжелое бедствие в большом регионе).

Каждую общину возглавляет старейший друид, называемый иерофантом (в случае мужчин) или



фламиникой (в случае женщин). Друиды, как правило, облачаются в белые одежды; мужчины также могут носить короны из дубовых листьев или омелы, женщины - из цветов. Все мужчины обязательно носят бороды, а женщины оставляют свои волосы (что похоже на моду чародеек) длинными, распущенными и не заплетенными, что также служит дополнительным знаком их независимости. Во время странствий друиды могут иногда надевать обычную, подходящую для путешествий одежду, но в этом случае они носят на шее крошечный серп на цепочке.

В странах нордлингов существует четыре самых известных Круга. Один находится в Каэд Дху (Черный Лес) - в Ангрене по среднему течению реки Яруги, один - в Ковире, один - в темерской крепости Майена и один - в Каэд Мырквид (Лес Мырквид) в Туссенте. Последний находится в первобытном лесу, в котловине, всегда покрытой магическим туманом, который обеспечивает - вкупе с разбросанными тут и там костями - эффективную защиту от незваных гостей.

Друиды отмечают те же праздники, что и последователи Мелитэле или Фрейи. Но только они при этом проводят свои обряды. Приглашения на такие торжества очень редки и являются большой честью. Во время этих ритуалов друиды отдают дань уважения природе при помощи песенных шествий, молитв, заклинаний и жертвоприношений фруктов или (реже) крови животных. Во время Мидаете обычно среди друидов принято гадать, чтобы узнать судьбу грядущего года. Обычно гадают по дыму от сожженных сорняков, ниспосланным снам или даже палочкам, бросаемым на землю.

Божества нелюдей

Гномы живут, руководствуясь этикой науки и изобретательности. Они создали множество замечательных изобретений, которые останутся в памяти на века. Такие изобретения дополняются и модифицируются, а достижения потом становятся известны всем гномам. Считается, что вдохновение и озарение, благодаря которым у изобретателей появляются их идеи, исходят от Великого Гнома, живущего в неизвестном месте. К нему часто взывают в момент технических неполадок или когда благодарят за вдохновение.

Краснолюды не верят ни в какое конкретное божество, но некоторые из них, живя среди людей, чествуют Мелитэле или (очень редко) Креве. За определенную форму религии можно принять глубоко укоренившийся среди краснолюдов культ предков. Похороны у них обычно очень пышная церемония. Умершим кладут в саркофаг их любимые предметы, а за могилами тщательно ухаживают. Предкам часто приносят в жертву фрукты или табак, и их молят передать своим отпрыскам часть своих знаний или способностей. Каждый краснолюд мечтает, чтобы его прославляли так же, как и его предков, если не больше. Память о некоторых особо заслуженных краснолюдах становится известна всем представителям расы.

Низушки в настоящее время поклоняются Мелитэле. Из древних эльфийских источников известно, что до прихода людей они восхваляли другое божество, от имени которого - Зельда - произошли некоторые слова во Всеобщем Наречии. От этой богини не осталось и следа; вероятно, ее культ стал одной из религий, поглощенных Великой Матерью.

Эльфы, которые не поклоняются Дане Меабдх - эльфийскому аналогу Мелитэле - придают большое значение культу души природы. У охотников есть хороший обычай молиться за душу добытого зверя, чтобы тот простил охотников и не мстил. Такие ритуалы сегодня известны лишь немногим свободным эльфам, но они тщательно лелеют их как часть своего наследия.

Ведьмачьи знаки

Отскочив назад, Геральт еще успел скрестить кисти рук в Знак Гелиотроп. Чары немного смягчили удар спиной о забор, но в глазах все равно потемнело, а остатки воздуха со стоном вырвались из легких.

"Последнее желание"

Складывание знака требует определенного положения рук. Чтобы это удалось, игроки должны пройти проверку ведьмачьих знаков со сложностью, равной магической защите плюс модификатор сложности, указанный в описании (плюс возможные ситуационные модификаторы, в зависимости от воли Рассказчика - см. "Примеры модификаторов сложности при использования Силы", стр. 92).

Если не указано иное, знак работает только один раунд или пока его держит ведьмак, а эффект распространяется только на того, кто его сложил. В случае, когда целью является живое существо, ведьмак должен его видеть.

Внимание: Не все знаки используются против живых существ, поэтому иногда их сложность равна только модификатору сложности плюс возможные ситуационные модификаторы по желанию Рассказчика.

Знак Аард

Стоимость в ОС: 3/5

Модификатор сложности: 1

Магическая защита: да, если используется против живых существ

Эффект: грубая Сила из группы психокинетических заклинаний, воплощенная в виде потока энергии в выбранном направлении. Иногда используется, чтобы сбить врага с ног (5 ОС) или отклонить приближающийся снаряд (3 ОС). Знак складывается пальцами правой руки. Обычного выброса энергии достаточно, чтобы свалить с ног человека нормального телосложения, но при большем количестве ОС возможно вызвать больший эффект (каждые дополнительные 10 единиц ауры нанесут d6 урона).

Внимание: складывание этого знака не требует действия, если он используется для изменения траектории снаряда. Но так использовать его можно только один раз за раунд.

Знак Аксий*

Стоимость в ОС: 5 (плюс 5 за каждый дополнительный раунд)

Модификатор сложности: 1

Магическая защита: да

Описание знаков

Название (* если знак можно отразить)

Стоимость в ОС: количество ауры (то есть количество ОС), необходимое для применения.

Модификатор сложности: значение, повышающее сложность проверки ведьмачьих знаков. Оно добавляется к магической защите и прочим модификаторам.

Магическая защита: сообщает, действует ли на знак магическая защита жертвы. "Да" означает, что это так. "Нет" - что это не так.

Эффект: как именно работает знак и что он делает.

Отражение: данные о том, какой навык использовать для отражения при встречной проверке (см. стр. 93 "Отражение заклинаний/молитв/знаков"), а также дополнительные правила преодоления.

Эффект: этот знак действует подобно заклинанию Очарование (стр. 103). Существо под его воздействием подчиняется воле ведьмака, но, к примеру, животные могут выполнять эти приказы неохотно и медленно. Знак можно распространить на группу существ, но тогда сложность проверки будет равна самой высокой магической защите в группе плюс 1 за каждое существо после первого. Количество ОС также увеличивается на 5 за каждое дополнительное существо после первого.

Знак Аксий действует один раунд. Это время можно увеличить, потратив дополнительно 5 ОС за каждый последующий раунд. Ведьмак должен поддерживать его, время от времени (тратя ход во время каждого раунда) складывая правильно пальцы и тратя на это действие.

Ведьмаки также могут использовать знак Аксий, чтобы очистить разум от ненужных мыслей и сосредоточиться на одной задаче. Для этого им нужно сложить его "против себя". При таком использовании для одной конкретной задачи (выбранной игроком) им требуется набрать на один успех меньше, чем обычно.

Отражение: концентрация.

Знак Гелиотроп

Стоимость в ОС: 5

Модификатор сложности: 1

Магическая защита: нет

Эффект: этот знак складывается путем скрещивания запястий. Он позволяет рассеивать направленную на ведьмака энергию, исходящую от атакующих заклинаний (например, пирокинетических), а также звуковые волны, посылаемые некоторыми существами, вроде брукс. Гелиотроп не защищает от физических снарядов, таких как камни или стрелы. Отражая заклинание, его нужно отбрасывать дальше, потому что при контакте заклинания с энергией знака происходит опасный взрыв.

Примечание 1: сложность складывания знака Гелиотропа по умолчанию зависит от мощи заклинания и от того, как оно было наложено. Это рассчитывается следующим образом. К 1/10 ОС, потраченных на сотворение заклинания (с округлением в большую сторону), прибавьте 1 за каждый успех в проверке магии противника выше необходимых.

Примечание 2: складывание этого знака не требует действия. Но использовать его можно только один раз за раунд.

Пример

Ведьмак Кормак пытается противостоять заклинанию Периньона Кляп. Маг использует для заклинания 5 ОС, поэтому сложность пока равна 1. При проверке магии Периньон набирает на два успеха больше, чем требуется. Таким образом, сложность равна 1 + 2 = 3. Она повышается еще на 1, так как это сложность по умолчанию для складывания знака Гелиотропа. Кормак должен пройти проверку ведьмачьих знаков со сложностью 3 + 1 = 4.

Знак Игни

Стоимость в ОС: 5

Модификатор сложности: 1

Магическая защита: да, если используется против живых существ

Эффект: упрощенная версия заклинания Пирокинез (стр. 99). От пальцев ведьмака исходит жар, который способен кого-нибудь опалить, разжечь огонь или спаять котел. Если ведьмак не принимал эликсир, то знак наносит d3 урона; если была принята белая или черная чайка, то знак наносит d6 урона.

Внимание: ведьмак должен коснуться человека или предмета, который является целью знака.

Знак Квен*

Стоимость в ОС: 5

Модификатор сложности: 2

Магическая защита: нет

Эффект: этот знак создает перед ведьмаком магическое поле, отталкивающее брошенные в него предметы (камни, стрелы и т.п.). Поле может остановить даже мелких существ. Этот жест задействует обе руки. Знак не останавливает волшебные стрелы или снаряды.

Внимание: ведьмак может поддерживать этот знак более одного раунда, тратя в каждом последующем по 1 ОС. Для этого он должен держать сложенными пальцы только одной руки (правой или левой - на выбор игрока) и способен выполнять любые действия, требующие использования второй руки, а также двигаться со скоростью темпа боя.

Отражение: крупные существа могут преодолеть знак при условии, что они пройдут встречную проверку стойкости против ведьмачьих знаков.

Знак Ирден*

Стоимость в ОС: 5 за каждые три часа

Модификатор сложности: 4

Магическая защита: нет

Эффект: этот знак не складывают пальцами, а медленно и спокойно чертят или рисуют на любой заданной поверхности. Он превращает ближайшее окружение (радиус 0,5 метра) ведьмака в совершенно непроницаемый для любого существа барьер.

Складывание этого знака занимает раунд. Однажды нарисованный символ никоим образом не может быть перемещен, а это значит, что после того, как он будет начерчен, он всегда будет защищать одну и ту же область. Если ведьмак, например, рисует знак Ирден на доске, ее нужно положить и оставить неподвижной. Если объект, на котором был нарисован символ, переместить, знак перестанет работать. То же самое происходит, если ведьмак покидает охраняемую территорию.

Отражение: знак Ирден может быть преодолен только магическими существами или кем-то, использующим магию; это возможно только после прохождения встречной проверки магии, молитв или знаков против ведьмачьих знаков.

Ведьмачьи медальоны

Знаменитые ведьмачьи медальоны - это особые серебряные амулеты, точно подобранные под людей, которые их носят, одновременно служащие изящным знаком гильдии. В зависимости от школы, в которой обучался ведьмак, медальон может изображать волка, кошку или грифона. Медальоны также связаны со способностью ведьмаков складывать знаки. Они хранят определенное количество Силы и являются ее единственным источником для ведьмаков. Сила, сохраненная в этих медальонах, полностью восстанавливается сама по себе через шесть часов после полного истощения (не нужно тратить время на отдых). Начальное количество рассчитывается так же, как и в случае с магами (см. стр. 87), и работает с теми же ограничениями.

Медальоны ведьмаков также имеют сильную способность обнаруживать магию, активируясь автоматически всегда, когда настроенный на них ведьмак близок к магической ауре, включая ту, что исходит от большинства монстров. Медальон информирует о близлежащих средоточиях ауры при помощи вибраций - тем сильнее и чаще он дрожит, чем ближе и крупнее источники. Точно так же он способен предупредить ведьмака о непосредственной опасности.

Ведьмачьи эликсиры

Ведьмакам ведомо множество волшебных зелий - исцеляющих, ускоряющих рефлексы, позволяющих отлично видеть в кромешной тьме и делающих невосприимчивыми к боли. К примеру, эликсир, содержащий вороний глаз и ласточкин хвост, позволяет впасть в транс, отсекая ведьмака от всех посторонних раздражителей. Смесь действует около часа, но каждое движение или звук в радиусе двух метров разбудит ведьмака, который будет мгновенно готов к действию. Смесь из красавки, бореца и очанки сильно расширяет зрачки, позволяя видеть в темноте. Побочный эффект - неестественная бледность. Другой состав, содержащий чемерицу, дурман, боярышник и молочай, дарует почти полный контроль над большинством органов, включая регулирование пульса и дыхания. Эликсир, известный как иволга, обладает сильными детоксикационными свойствами: он останавливает действие даже таких сильных ядов, как трупный яд.

Чайки: белая и черная

Чтобы эффективнее применять знаки, ведьмак должен принять дозу специального зелья: белой или черной чайки. Эти смеси позволяют сохранять хладнокровие и способность быстро концентрироваться даже в экстремальных условиях. Следует также помнить, что они являются смертельным ядом для людей, которые не прошли через мутации, чтобы противостоять им. Их производство и рецептура - строгая тайна.

В зависимости от необходимости и желания ведьмак может выпить эликсир незадолго до ожидаемого боя или в начале дня, на всякий случай.

Доза белой чайки позволяет сохранять активность в течение 6 часов и предоставляет на это время 2d3 Очков Силы.

Доза черной чайки позволяет оставаться активным в течение суток, пренебрегая сном и едой - но после этого надо отоспаться. Она также дает 2d6 ОС.

Механика ведьмачьих эликсиров

Название	Длительность	Эффект
Вороний глаз и ласточкин хвост	1 час	Любой звук или движение в радиусе 2 м от ведьмака разбудит его. Если ничто не прервет его транс, за час он отдохнет, как будто проспал восемь.
Красавка, борец и очанка	3 часа	Ведьмак получает темновидение на **легендарном** (5) уровне.
Чемерица, дурман, боярышник и молочай	1 час	Контроль над всеми органами. Ведьмак может впасть в состояние, похожее на кататонию и близкое к смерти. Он также получает способность задерживать дыхание в два раза дольше обычного. Понижение пульса делает яды и токсины наполовину менее эффективными (они начинают действовать лишь через в двое большее время, причиняя половину своих обычных эффектов).
Иволга	3 часа	Ведьмак получает модификатор -3 ко всем проверкам стойкости при сопротивлении ядам, что делает их гораздо менее эффективными.

Пример игры

Вы читали этот пример в начале этой книги. На этот раз мы добавили механики (то есть информацию о проверках, которые должны совершать как игроки, так и Рассказчик). Информация в квадратных скобках - это слова, произносимые игроками для описания того, что делает их персонаж. В обычных скобках представлена информация о механике.

Ваш костер медленно гаснет. Опускается тишина. Такое ощущение, что даже цикады нашли себе занятие поинтереснее, чем нарушать стрекотом безмолвие ночи. Только лошадь Крамуса не спит - она беспокойно фыркает на своем месте.

Крамус: Паршивый обжора, разве я не дал ему овса? [Я вылезаю из-под одеяла, молча встаю и подхожу к лошади].

Ты осторожно проходишь между своими спящими товарищами, окружившими костер. Становится холодно, зубы постукивают. Когда ты подходишь к лошади, цикады вновь начинают стрекотать - на этот раз оглушительно и яростно! Лошадь фыркает, пятится и встает на дыбы, издавая громкое ржание.

Крамус: [Я отпрыгиваю от лошади и кричу]. Подъем! Что-то не так!
Мирабель: [Я вскакиваю, тут же хватаясь за меч].
Фиалок: [Я сажусь и осторожно оглядываюсь].

Пение цикад все еще громко раздается отовсюду. Огонь почти погас, все ваши лошади дергаются, громко ржут и нервно брыкаются. Когда вы оглядываетесь, кажется, что граница леса колышется, а тени луны скачут по ветвям. Вдруг... весь гул разом стихает. Повисает полная тишина, лошади кажутся еще более озадаченными, чем вы... Вы слышите треск веток где-то между деревьями.

Мирабель: [Я встаю и жду лицом к лесу].
Фиалок: [Я произношу заклинание, вновь разжигая костер]

(Рассказчик решает, что проверка не требуется. Заклинание Пирокинез срабатывает автоматически. В противном случае игрок, управляющий Фиалоком, должен был бы пройти проверку магии со сложностью 1. Однако, чародей все равно тратит 5 ОС из ранее собранной Силы)

Крамус: [Я стою рядом с Мирабель, сжимая свой меч].

Вы чувствуете холод. Огонь, зажженный магией Фиалока, дает вам свет, но совсем не согревает. Вы смотрите в сторону деревьев, откуда отчетливо слышны шаги.

Крамус: [Кричу] Кого там еще черт принес?!

Из темноты появляется стройная фигура. Вы видите пожилого мужчину, обильно запачканного грязью. На нем рваная ливрея, в руках длинная палка. Он дружелюбно улыбается.

Незнакомец: Не бойтесь, я просто странник в поиске добрых людей и теплого очага. И меня вовсе не черт принес, милсдарь рыцарь, а лишь тоска по товарищам.

Его голос чист и величав. Старик остановился и бросил один взгляд на вас, а второй - на костер и ваш вертел с остатками ужина.

Мирабель: [Шепчу]. Пусть идет своей дорогой, зачем он нам...
Крамус: Я имел в виду не черта, а чертову дорогу, скорее. Присаживайтесь к костру [Сказав так, я убираю свой меч в ножны].
Фиалок: Эх, Крамус, ты бы даже гуля пригласил к себе домой...

Улыбка незнакомца становится еще шире, когда он садится у огня. Теперь вы можете видеть, что его одежды явно когда-то были довольно роскошными и дорогими. Сейчас же грязь засела даже в морщинах на лице вашего гостя.

Мирабель: Не нравится мне это...
Крамус: Успокойся, девочка, старик поест и уснет, а мы соберемся еще до восхода солнца. Нам не повредит любая компания.
Мирабель: Ладно, ладно... [Незнакомцу]. Вот тебе, дедушка, кусок зайца, пойманного сегодня Фиалоком. Наслаждайся.

Старик жадно вгрызается в кости, счастливо глядя на тебя.

Крамус: [Я иду к нашим лошадям, что с ними?]

Ваши лошади сейчас спокойны, они спят. Вокруг все тихо и спокойно. С востока дует легкий холодный ветерок.

Фиалок: [Я присаживаюсь рядом со стариком]. Откуда вы, милсдарь... Как нам вас называть?
Незнакомец: Я Виеннэ. Я пришел из Долины.
Фиалок: Долина? Какая долина?
Незнакомец: Долина Цветов
Мирабель: Вы эльф? Вы не похожи на эльфа.
Незнакомец: В моих жилах больше эльфийской крови, чем человеческой.

Виеннэ перестает есть, с опаской разглядывая вас.

Незнакомец: Судя по всему, вы уже какое-то время в пути. Куда вы направляетесь?
Крамус: Юг. Лирия.
Незнакомец: Значит... [Он встает]. Вы те, кого я искал.

В то же мгновение незнакомец прыгает вперед, вытаскивает кинжал и атакует Фиалока.

(Играющий за Фиалока совершает проверку наблюдательности со сложностью 7 - он совсем не ожидал ничего подобного! Как легко понять, бросок заканчивается неудачей. Незнакомец с легкостью наносит удар удивленному Фиалоку, выполняя стандартную проверку на попадание. Бросок на урон не требуется, так как кинжал всегда наносит урон равный 1 плюс удвоенная Сила атакующего. Но этого достаточно, чтобы пробить гамбезон Фиалока и нанести ему повреждение)

Крамус: [Я подсекаю его!].
Мирабель: [Я отпрыгиваю и выхватываю меч].
Фиалок: [Я отпрыгиваю].

Фиалок опрокидывается на спину, будучи едва задет. Крамус валит эльфа с ног и прижимает его к земле.

(Игрок, управляющий Крамусом, совершает проверку на попадание, которая удается. Рассказчик решил, что удара ногой будет достаточно, чтобы сбить незнакомца с ног, и описал это, чтобы добавить сцене динамики)

Мирабель: [Я подскакиваю к нему и приставляю лезвие своего меча к его горлу].

Незнакомец вздрагивает и судорожно сглатывает, потом что-то бормочет и вдруг загорается. Он горит!

Мирабель: [Я отпрыгиваю].

Крамус: [Я хватаю одеяло и накрываю им эльфа].
Фиалок: [Я встаю и помогаю Крамусу].

Вы накрываете его одеялом, тушите пламя. Вы чувствуете ужасный запах; эльф содрогается в конвульсиях. Через некоторое время он замирает - вы видите, как его тело расслабляется.

Фиалок: [Я снимаю одеяло].
Мирабель: [Я помогаю ему с мечом в руке].

Вашим взглядам открывается вид обгоревшего тела. Сгорело все, в том числе и одежда. Остатки лица скорчились в чудовищной гримасе. Под мышкой видна треснувшая фляжка.

Крамус: Что это такое, черт побери?
Мирабель: [Поднимаю кинжал эльфа].

Ты поднимаешь кинжал с земли и внимательно осматриваешь его. Типичная эльфийская работа - кинжал больше похож на вычурный нож для бумаги, чем на оружие. Весь клинок блестит, будто покрыт жиром. Кончик также покрыт кровью.

Фиалок: Великая Мелитэле! Яд!

(Рассказчик заранее знал, что потребуется проверка на стойкость - сила яда равна 5 - которую он провел втайне. К сожалению, яд подействовал)

Фиалок падает на землю.

ГЛАС РАССУДКА

КНИГА РАССКАЗЧИКА

Потом говорили, что человек этот пришел с севера, со стороны Канатчиковых ворот. Он шел, а навьюченную лошадь вел под уздцы. Надвигался вечер, и лавки канатчиков и шорников уже закрылись, а улочка опустела. Было тепло, но на человеке был черный плащ, накинутый на плечи. Он обращал на себя внимание.

"Ведьмак"

Для всех новичков

Рассказчик, которого в других играх называют Мастером Игры - это человек, ведущий игровой процесс. Сценарист, режиссер и повествователь, человек, являющийся глазами и ушами игроков. Именно он описывает мир, видимый героями. Это также лицо, отвечающее на все вопросы о последствиях действий игроков. Он подобен книге, в которой появляются образы, голоса, персонажи, встречаемые игроками. Он должен отыгрывать всех людей и животных.

На странице 149 есть пример повествования.

Стоит ли читать эту главу?

"Ха! Ведьмака я знаю. Я читал книги и рассказы Анджея Сапковского, я знаю этот мир! Я могу спокойно, без чьих-либо советов вести игру по этой системе". Но ты уверен? Я полагаю, дорогой читатель, что ты закончил читать сагу. Если нет, то отложи это руководство и достань "Меч Предназначения". Ты получишь массу удовольствия от чтения, и это также подготовит тебя к тому, что ты увидишь здесь. Но почему я так предполагаю? Наверняка ты уже прочитал все романы. Вернемся к сути этого раздела...

С самого начала ты должен задать себе вопрос, каким Рассказчиком ты хочешь быть. Таким, с которым после всего лишь одной игровой сессии никто больше не хочет играть? А может, ты предпочтешь, чтобы все с нетерпением ждали следующих частей твоей истории? Быть человеком, способным в одиночку обеспечить потрясающий опыт трем или четырем другим людям? Да, это действительно увлекательное, но и очень трудное дело. Недостаточно выдавать желаемое за действительное и прочитать все книги АС. Требуется нечто большее. Намного большее. Необходимо научиться рассказывать свои истории. Искусство ведения игровых персонажей по собственной истории при помощи просторов воображения - это нечто совершенно отличное от обычных баек у костра или красочного пересказа книжных событий. Ты не получишь информацию, представленную здесь, от АС или из собственного опыта, даже если ты уже вел игры по другим системам. Но такой опыт поможет тебе относительно быстро подготовиться к повествованию. Рассказчик - особенный человек. Стать им - непростая задача. Чтобы достичь этого титула, могут потребоваться целые годы, и ты также можешь учиться у других Рассказчиков. И это то, что я предлагаю тебе прямо сейчас. Я сделаю тебя своим подмастерьем.

Ты согласен? Тогда давай начнем твое обучение.

Ты должен усвоить основной секрет нашего ремесла. Игра воображения - это развлечение. Предполагается, что оно должно помочь хорошо провести время, в основном игрокам, но также и тебе. Но здесь кроется подвох. Будучи единственным управляющим повествованием истории, ты можешь столкнуться с огромным искушением - неограниченной властью. Ты можешь вызывать ураганы, сдвигать горы, останавливать время, уничтожить солнце. Это твоя история. У тебя в ней больше силы, чем у богов, но вместе с этим на тебя ложится вся ответственность и все последствия. Если ты, упиваясь своей силой, будешь ставить историю превыше игроков, добиваться победы своей воли, а не следить за тем, чтобы трое крошечных искателей приключений оставались в живых - ты получишь то, чего хочешь. Момент удовлетворения. Удовлетворения от того, что все прошло по твоему плану - ведь ты бог! Но это плачевный исход. Эти три крошечных авантюриста никогда больше не попросят тебя рассказать историю. Но они расскажут всем остальным о твоей жажде власти. Может быть, ты и сможешь играть... но как Рассказчику тебе придет конец. И к лучшему.

Что же тогда? Разве нет другого способа достичь удовлетворения от рассказывания историй? Конечно же есть, и в этом секрет. Ты должен достичь момента, когда твои игроки дрожащими голосами спросят тебя о продолжении твоей истории. Когда они будут ловить твои слова с вниманием и доверием, зная, что ты используешь свою силу только для улучшения истории. Так, чтобы маленькие авантюристы могли совершать великие дела. Но вот тебе предупреждение и урок:

- Ну, ведьмак, - сказала она, - за столом уже достаточно шумно, чтобы незаметно обменяться несколькими словами. Начнем с любезностей. Я рада познакомиться с тобой.
- Взаимно рад, королева.
- А теперь так: у меня к тебе дело.

"Вопрос цены"

великие дела - это не только спасение мира и уничтожение драконов. Ничего подобного. Просто загляни в романы. Я говорю о делах "великих" в малом масштабе. Решение вопроса чьей-то жизни или смерти, помощь другу, драматические побеги, любовь или даже уход с однажды выбранного пути. Это огромные вещи для них. С одной стороны это привнесет реализм, а с другой - придаст возможность сделать что-то необычное. Не забывай позволять жить твоим героям. Если они сами решат иначе, это будут их проблемы, но они всегда должны осознавать последствия своих действий. В свою очередь, ставь игроков перед трудными выборами в драматических ситуациях, веселых или грустных. Пусть разбираются с последствиями своих решений. Пусть они узрят смерть, которую причинили, или счастье спасенных людей.

Как видишь, это трудная задача: сохранять реализм, обеспечивать развлечение, а также красиво все описывать. Шаг за шагом ты научишься и попробуешь все, что должен знать и уметь. Когда ты закончишь, то обретешь титул Рассказчика. Это титул мастера. Это честь.

После каждого дня обучения, а их впереди около двадцати, я буду подытоживать для тебя то, что ты уже узнал. Стану приводить примеры и задания, которые ты должен будешь выполнять вечером, чтобы мне не пришлось при помощи розг втолковывать тебе притчу о тех Рассказчиках, которые, разочаровав своих слушателей, проклинают дни, когда они уделяли должного внимания обучению.

Вы не должны делиться информацией из этого раздела со своими игроками. Они должны жить с верой в то, что их персонажи могут умереть в любой момент. Вы знаете иное - они не должны. Когда фокусник раскрывает свои трюки, они становятся не интересны. Так что храните свои секреты при себе.

Итого

1. Старейший секрет Рассказчиков заключается в том, что наибольшее удовольствие приносит счастливый игрок, а не власть над Предназначением.
2. Игроки должны развлекаться; они приходят не для того, чтобы ты убил их персонажей. Умереть - это их выбор. Помни об этом.
3. Великие дела кроются не в убийствах драконов. Это обычные жизненные решения. Но они в равной степени - а часто даже больше - наполнены эмоциями, как и спасение принцесс.
4. Титул Рассказчика вызывает уважение. Сделай все возможное, чтобы это было так.

Задания

(Старайся хорошо, и утром получишь две миски каши!)

1. Спроси своих игроков или людей, которых знаешь как игроков, чего они ожидают от истории. Каких впечатлений, опыта? Подумай, как ты мог бы это реализовать. Помни, что выполняя такие желания, ты добиваешься скрытого успеха - игроки будут счастливы.

Примеры

1. Я знал когда-то Рассказчика, который любил часто хвастаться, что игроки должны играть только определенные роли в его историях - и ничего больше. Его не интересовало, нравятся им эти роли или нет. Он был творцом. Он по-прежнему творит - но играть его роли уже некому.

2. Другой, мастер Кангерот, на заре своей карьеры Рассказчика - считая, что реализм есть самое важное - всегда убивал персонажей, если на это указывали кубики. Но он быстро понял, что лучше находить такие решения, при которых персонаж выживает, даже если тяжело ранен. Немногие из его игроков просили его о такой услуге. Это была причина, по которой они играли. Не умереть, а выжить.

2. Я сосчитаю до трех. Отвечай быстро, без запинок. В чем главный секрет Рассказчика?
3. Подумай, когда - несмотря ни на что - можно позволить персонажу умереть. Вспомни, как погиб Геральт и как ты на это отреагировал. Было ли это началом саги?

Чем отличается "Ведьмак" от других игр?

Просыпайся, соня! Солнце уже высоко, а ты еще даже печь не растопил! Эх, ладно уж. Я вижу, у тебя все хорошо, поэтому присаживайся за стол. Сегодня я объясню тебе, чем повествование отличается от мастерения в других ролевых играх. А оно отличается - и сильно. Раньше считалось, что наиболее важными элементами игровых сессий являются кубики и механика. В **"Ведьмаке"** у нас есть механика, но весь вопрос в том, действительно ли она самая важная. Что ж, как ты знаешь со вчерашнего дня, главное - это удовольствие игроков. Если эта цель потребует бросков кубиков и проверки таблиц, то прибегай к этому так часто, как необходимо. В прочих играх механики должны использоваться, а в некоторых других без них можно обойтись. В **"Ведьмаке"** же их можно использовать время от времени. Это продиктовано единственным утверждением - что это игра воображения. Ты должен отправиться со своими игроками в созданный тобой мир. Таким образом, самое главное здесь - это персонажи, их слова и поступки; чтобы все могли видеть окружающий пейзаж.

Для этой цели потребуется несколько условий. Ты не можешь рассказывать истории более чем для пяти человек одновременно. Лучше всего, когда ты ведешь лишь четырех игроков. Возможности одного человека ограничены. Независимо от собственных амбиций, доверься слову старого Рассказчика. Чтобы все оказались в описываемом тобой мире, ты должен уделить каждому игроку определенное количество своего внимания. И это станет очень трудно, если их будет слишком много. Помни, что четыре - это уже толпа. Три, даже два, человека могут показаться еще

- Геральт, - сказала Калантэ, коснувшись пальцами ожерелья, в котором самый маленький изумрудик был размером со скарабея, - как по-твоему, какое задание можно придумать для ведьмака? А? Выкопать колодец? Залатать дыру в крыше? Выткать гобелен, изображающий все позы, какие король Вриданк и прекрасная Керо испробовали во время первой ночи? Думаю, ты и сам прекрасно знаешь, в чем состоит твоя профессия.

"Вопрос цены"

лучшим решением. К сожалению, они могут быть не в состоянии справиться с описанными вами проблемами. Меньше людей - меньше идей, оценок ситуаций, всегда чуть менее яркий мир. Здесь нужна золотая середина, которую я, надеюсь, достаточно точно определил.

Во многих системах игровая сессия длится от шести до даже десяти часов. Для игры воображения это определенно слишком долго. После пяти часов ты и твои игроки так устанете, что ваша история, создаваемая совместно, не будет стоить продолжения. Попробуйте уложить свою историю в промежуток от двух до пяти часов. Я опускаю здесь время, необходимое для создания персонажей. Но вообще обычно это можно сделать заранее. В течение этих нескольких часов ты должен выложиться по полной. Учти, что ты скоро устанешь. Предотвращай это при помощи перерывов - каждые два часа примерно по 15 минут. Это позволит тебе немного восстановиться, свериться с записями, пока твои игроки смогут переосмыслить ситуацию, может быть, даже кто-то заварит свежий чай. В других играх о таких перерывах не говорят. Мастер игры обычно ищет отдых во время своего повествования, а игроки во время него отходят от стола, не обращая внимания на происходящее. И в этом нет ничего страшного - природу не обманешь, а с истощением не повоюешь.

Но это не все. Чтобы лучше представить внешний вид персонажей, убеди своих игроков одеваться специально для игровых сессий. Я не имею в виду пышные красивые костюмы - их слишком дорого покупать и довольно сложно пошить. Я говорю скорее о всяких мелочах, подчеркивающих характер данного персонажа. Пусть бард наденет для игры шляпу с разноцветным пером. Пусть чародейка носит старинную брошь на нитке бус, имитирующую волшебную драгоценность. Я мог бы привести десятки примеров. Но никогда никого не осуждай за приход без костюма. Важно, чтобы игрок просто как-то отметил своего персонажа в реальном мире. Благие намерения важнее всего. Со временем ваши костюмы будут становиться полнее, интереснее. Это, в свою очередь, поможет вам в игровом процессе. Твоим игрокам достаточно будет одного взгляда на своих спутников, чтобы вспомнить все и вернуться в мир воображения.

Ты должен уделять больше всего внимания способу игры. Персонажи - это не листы бумаги, лежащие перед игроками. На эти несколько часов игрок превращается в собственного персонажа. Все предложения следует произносить от первого лица. Как и во всех диалогах. Нельзя позволять своим игрокам использовать косвенную речь вроде: "Так я предлагаю ему сдаться". Правильно будет сказать: "А сейчас сдавайся, негодяй!".

Игра воображения также отличается от других систем еще одним элементом. Во время игры ты, Рассказчик, а также остальные игроки должны обращаться к каждому игроку только и исключительно по имени его персонажа. Даже если речь идет о дальнейших действиях или таких тривиальных задачах, как напоить чаем. Это позволит игрокам гораздо глубже отождествить себя с ролевыми персонажами. И это одна из главных целей игры воображения. Но для этого ты, Рассказчик, должен говорить об этом игрокам и напоминать в перерывах. Ты не сможешь винить их за то, что они не сделали что-то, чего они не знали заранее. На самом деле, ты не можешь их вообще в чем-либо упрекать. Можно напоминать, советовать, но не наказывать. Ведь их удовлетворение является основой твоего собственного.

Как тогда должна выглядеть подобная игровая сессия? Четыре человека в странных костюмах в небольшой комнате вокруг маленькой свечи посередине. Стола не будет, а будет только подсвечник. Рассказчик ходит между ними, сидит то тут, то там. Шепчет на ухо кому-то важную, но секретную информацию. Листы с персонажами лежат на диване, полке, полу. Игроки машут руками, с раскрасневшимися лицами рассказывая о своих действиях. Громкие слова совершенно не подходят для нашего мира. Рассказчик встает между ними, быстро оборачивается, смотрит вдаль и рассказывает о замке, выглядывающем из-за холма. Остальные, глядя вместе с ним, будут обдумывать цель дальнейшего путешествия. Через некоторое время они присядут, перекинутся парой слов у маленького костра, который в этот дождливый вечер разжечь будет непросто. Самого костра не будет. Есть только та маленькая желтая свеча. Но в их воображении будет настоящее пламя. Их имена будут иными. Личности, жесты, взгляды, предметы одежды будут больше соответствовать тому, что происходит в их головах. Беловолосому мужчине с кошачьими глазами, очаровательной лучнице, крепкой, как сталь, и невысокому, но сильному краснолюду с кулаками, словно булыжники. На заднем плане вы услышите музыку, словно живьем наигрываемую на лютне странствующего музыканта. Рассказчик время от времени будет подходить к одной из стен, возиться со странной машиной, извлекая из нее музыку, более подходящую для текущей ролевой сцены. Их физические характеристики будут измеряться числами, а интеллект, находчивость и индивидуальность - только отыгрышем.

Итого

1. В "Ведьмаке" механику можно использовать время от времени.
2. Повествовать лучше всего для четверых игроков.
3. Одна сессия должна длиться от двух до пяти часов.
4. Перерывы следует делать каждый час или два (поскольку в определенных ситуациях они могут требоваться чаще).
5. Игроки должны отождествлять себя с персонажами, которых они отыгрывают. Неправильно: "Я говорю ему, чтобы он вернул мне". Хорошо: "Верни мне!". Поэтому мы общаемся и говорим от первого лица. Ты, Рассказчик, должен объяснить это перед сессией.
6. Обращаясь к игроку во время игры, независимо от того, что ты хочешь сказать, всегда используй имя персонажа. Это касается и игроков (напомни им это).

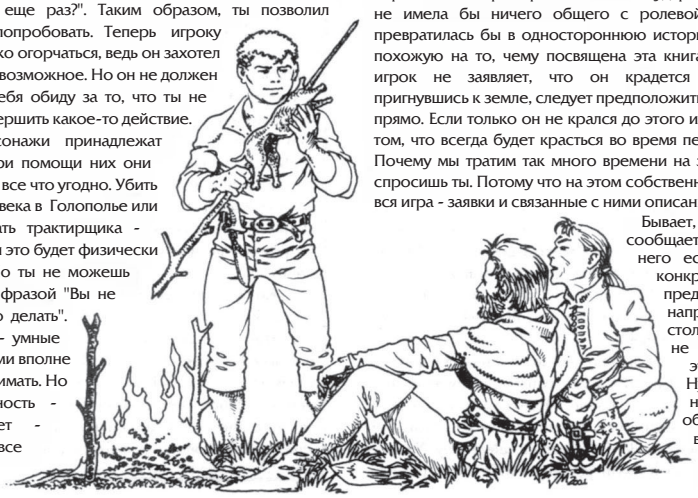
7. Убеди игроков надевать костюм своего персонажа во время игровых сессий.
8. Во время игры ты ограничен не столом, а комнатой, в которой вы играете. Танцуй, ходи, сиди, даже лежи - в зависимости от описанной ситуации. Убеди своих игроков делать то же самое (до начала игры).

Задания

1. Осмотри внимательно свою комнату. Как провести в ней сессию? Куда ты посадишь игроков? Где будет стоять свеча? Поразмысли об этом.
2. Попробуй описать четыре разные картинки из этой книги, как если бы ты рассказывал об игровом мире. Совершай жесты, ходи, старайся выстроить описание не только голосом, но и всем телом.

Заявки

Дорогой подмастерье, ты, наверное, уже и сам догадался, что заявки игроков - очень важный элемент построения мира. Ведь то, что мы им рассказываем, зависит исключительно от того, что в данный момент делают их персонажи. Да - игрок может заявить тебе абсолютно все что угодно. Не стоит ограничивать их словами типа "Нет, ты не можешь сделать это... и это тоже". Заявка - это желание совершить какое-то действие. Его последствия оцениваешь и воплощаешь в жизнь ты, Рассказчик. Не исключено, что игрок скажет: "Теперь я взмываю в воздух". На самом деле он не может этого сделать, но раз было заявлено, значит, была предпринята попытка. Ты должен ответить: "Да, ты пытаешься. Твои мышцы напряжены от усилий. Щеки краснеют. Такое ощущение, что ты слегка, может на миллиметр, взлетаешь. Нет... это просто ощущение. Если хорошо тренироваться последующие двадцать лет, то будут лучшие результаты. А пока, к сожалению, ты привязан к матери-земле. Попробуешь еще раз?". Таким образом, ты позволил персонажу попробовать. Теперь игроку остается только огорчаться, ведь он захотел совершить невозможное. Но он не должен держать на тебя обиду за то, что ты не позволил совершить какое-то действие. Помни: персонажи принадлежат игрокам, и при помощи них они могут творить все что угодно. Убить важного человека в Голополье или молча зарезать трактирщика - конечно, если это будет физически возможно. Но ты не можешь запретить это фразой "Вы не должны этого делать". Твои игроки - умные люди. Они сами вполне могут это понимать. Но твоя обязанность - через сюжет - представить все последствия с полной строгостью. Если это может повлечь за собой смерть героев, то припомни уроки первого дня.



Составление заявок

Теперь немного поговорим о самом способе составления заявок. Тебе это кажется ненужным, Рассказчик? Ты должен напоминать игрокам перед сессией, как это делать. Потому что ты будешь интерпретировать их. Игроки часто стремятся сделать заявку тихо, украдкой, надеясь, что Рассказчик не услышит ее и, если необходимо, потом они смогут апеллировать к ней. Ты не должен этого допускать. Необходимо ясно дать понять перед сессией, что заявки должны проговариваться вслух и будут рассмотрены только в том случае, если ты их примешь. Дело в том, что ты не всегда можешь услышать, что тебе говорят. Если ты сосредоточен на описании отдельной сцены одному игроку, то можешь просто не обратить внимания даже на громкую заявку другого. Вот почему твое подтверждение так важно. Чаще всего это будет просто кивок головы или моргание глаз. В таком случае игрок поймет, что его заявка учтена и ему больше не нужно будет беспокоиться о том, услышал ты его или нет. Если же с твоей стороны такого подтверждения не было, то ты вполне волен не считаться с его последующими претензиями. Само собой, ты должен перед сессией объяснить всем, что и как, чтобы избежать подобных ситуаций.

Ну ладно. Но что делать с теми, кто ничего не говорит? Что ж, тогда ты должен предположить, что его персонаж действует так же, как и раньше. Это очень важно. Ты не можешь предположить, что он отреагировал бы так или иначе. Реакции являются следствием заявок игроков. Если бы ты, в отсутствие заявки, стал описывать реакцию персонажа, например, на внезапный удар, то такая игра не имела бы ничего общего с ролевой. Тогда она превратилась бы в одностороннюю историю, вовсе не похожую на то, чему посвящена эта книга. Итак, если игрок не заявляет, что он крадется от дерева, пригнувшись к земле, следует предположить, что он идет прямо. Если только он не крался до этого или говорил о том, что всегда будет красться во время передвижения. Почему мы тратим так много времени на эти вопросы, спросишь ты. Потому что на этом собственно и строится вся игра - заявки и связанные с ними описания.

Бывает, что игрок сообщает тебе, что у него есть с собой конкретный предмет - например, меч у стола в таверне - не объявляя об этом заранее. Ну что ж, невозможно объявить обо всем.

Некоторые вещи настолько обыденны, что было бы утомительно каждый раз упоминать их все. Кроме того, ты должен учитывать прежнее поведение персонажа. Если игрок когда-либо говорил тебе, что никогда не расстается со своим мечом, смело считай, что в данный момент он у него с собой. Если он однажды упомянул, что берет его с собой, не сообщая, что он будет делать это всегда, ты имеешь полное право предположить, что в данном случае персонаж игрока оставил свое оружие в зале таверны. В крайнем случае, если существует вероятность, что у персонажа есть с собой предмет, и ты не уверен, так это или нет - брось кубик d6. Если результат будет меньше или равен "3", то предмет у него при себе; если больше - к сожалению, нет.

Конечно, тебе не обязательно использовать эти броски для таких стандартных случаев, как выход из таверны полностью одетым. Обращайся к этому методу в тех случаях, когда игрок находится в специфических (не обычных) условиях. Например, когда в его комнате вспыхнул пожар, и он, спасаясь, выпрыгнул из окна - в таком случае не совсем ясно, успеет ли он одеться перед этим, или хотя бы даже подумает об этом.

- Довольно лаяться! Эй, господин Дрогодар! Талант пропадает! Чтобы слушать ваше прекрасное, но слишком тихое пение, необходима сосредоточенность и серьезность. Драйг Бон-Дху, кончай жрать и лакать! За этим столом ты никого не удивишь ни тем, ни другим. Подуй-ка в свои дудки и порадуй наши уши приличной боевой музыкой.

"Вопрос цены"

Стоп-сцены

Теперь рассмотрим заявки в бою, где самое главное то, когда и как быстро игрок сообщит тебе о действиях персонажа.

На героя бросается огромный воин, размахивая большим мечом во все стороны.

Когда ты приводишь подобное описание, тебе нужно понимать, что ты должен немного замедлить темп. Почему? Потому что во время него игрок должен иметь возможность объявить действие. Если он этого не сделает, то, вероятно, будет сметен этим мчащимся воином. С другой стороны, ты не должен прерывать описание, спрашивая: "Что ты сейчас делаешь?", и давая тем самым игроку время подумать о выпаде, защите или чем-то еще. Это игра воображения. Реализм этой ситуации в том, что реакция игрока должна быть немедленной, иначе это может плохо для него закончиться. Он может совершить глупость, которую, если бы у него было время подумать, он не стал бы делать. Но это и есть бой - скорость и динамика.

Конечно, то, о чем мы здесь говорим, должно касаться не только сражений. Речь идет о любой ситуации, когда игрок должен быстро принять решение. Ты можешь при этом позволить небольшую паузу. Однако необходимо помнить, что ее длина должна быть адекватна продолжительности всей сцены. Например, говоря об этом мчащемся воине, остановись, посмотри на игрока, наведи на него руку. Задержи свой голос на мгновение, выставив пальцы перед его лицом, отсчитывая утекающие секунды. Он ничего не заявил?

Когда воин с горящими глазами приблизился, эльф все еще стоял и задумчиво смотрел на надвигающегося врага.

В то же время, Рассказчик, ты должен быстро переключать свое внимание между другими игроками, указывая на них рукой по одному так же, как и в этом примере. Как бы намекая, что сейчас все зависит только от быстроты решений.

Опять же, то, о чем мы сейчас говорим, должно быть четко доведено до игроков перед сессией. Так ты избежишь ситуации, когда игрок ничего не заявит просто потому, что будет ждать окончания твоего описания. Это уже недоразумение и сугубо твоя вина.

Итого

1. Игрок может заявить что-угодно во время сессии. Ты не должен запрещать ему это делать. Тебе решать, как описывать все последствия.
2. Заявки должны быть обращены тебе, их нужно делать четко вслух, и они считаются принятыми только после твоего одобрения.
3. Не одобренная заявка не принимается во внимание. В таком случае персонаж игрока ведет себя так, как было заявлено ранее.
4. При отсутствии заявки об обычном действии (или владении предметом) подумай, является ли ситуация типичной, или же игрок когда-либо заявлял что-то, что могло бы обосновать то, что он всегда ведет себя подобным образом. В крайнем случае брось d6.

Примеры

1. В ситуации, когда на персонажа бросается огромный воин с топором, а игрок ничего не заявляет, не обязательно убивать его сразу. Он главный герой вашей истории. Персонаж может быть серьезно ранен. В течение следующих нескольких месяцев ему придется восстанавливаться в постели. Это уже достаточное наказание за нерешительность в ходе схватки. Смерть - по-настоящему окончательное решение, и, как я уже упоминал, в игре воображения оно не нужно. Но что, если герой ранен и противник хочет его прикончить? Подумай об этом, может быть, большей пользой будет, если ты оставишь его в живых? Возможно, он хочет получить выкуп или сведения о скрытом сокровище? В крайнем случае, он мог вообще не заметить, что враг еще дышит.

2. Когда персонаж может умереть? Когда он сам этого захочет. Например, когда прикрывает бегство остальных героев от очень опасного противника. Это решение будет равносильно жертвованию собственной жизнью. Затем Рассказчик должен указать игроку, что, если он так поступит, то его персонаж, скорее всего, умрет. Если он все же не передумает, то в твоих силах, Рассказчик, будет красиво описать всю ситуацию, закончив ее смертью персонажа.

5. Во время боя или в ситуациях, требующих быстрого решения, нельзя использовать стоп-сцены, т.е. остановку действия. Так ты теряешь реализм момента. Игрок должен сам прервать описание своей заявкой - если он этого не сделает, его ждут неприятные последствия.

Описания

Сегодня, мой дорогой подмастерье, мы научимся описывать. Это, вероятно, один из самых важных навыков, которые тебе нужно освоить. Казалось бы, в большинстве случаев достаточно просто рассказать о том, что есть в твоем воображении. Это же так просто. Персонаж игрока видит комнату, поэтому я описываю ее в мельчайших подробностях.

К сожалению, это не так. Многие из твоих предшественников наступили на эти грабли. Как же мало они знали тогда. Забыли, как мы на самом деле воспринимаем мир. Наши глаза, а точнее мозг, регистрируют лишь некоторые элементы окружающего нас пространства. И существуют некоторые правила этого. Количество времени, которое тратит на осмотр персонаж, прямо пропорционально времени, отведенному на действие. Это означает, что если герой игрока бросит беглый взгляд внутрь этой комнаты, его впечатления будут очень общими. Поэтому Рассказчик должен не перечислять все находящиеся в комнате предметы, а подбирать их количество под время наблюдения. Наш разум регистрирует данные не по списку, а методом пирамиды.

Вначале мы получаем информацию о том, замечаем ли мы движение в помещении. Это очень важно с точки зрения человеческого инстинкта. Движение может быть угрозой. Отсюда такие ситуации, как та, в которой герой, открыв дверь, фиксирует движение, а затем тут же закрывает ее, не обращая внимания ни на что другое. Он просто прекратил наблюдения, увидев вершину пирамиды. Хорошо, но что было бы, если бы он не закрыл сразу дверь? Какими будут его последующие наблюдения? Движущийся объект, то есть источник движения. Если это не явная угроза, то тогда наш герой обратит внимание на другие детали. Какие? Цвета, запахи, звуки, ощущения. Конечно, когда он открывал дверь, его органы чувств замечали эти аспекты, но если они не были угрозы, то отодвигались на второй план.

Однако теперь, после замечания движения и его источника, настало их время. Каждое место или комната имеет свой усредненный цвет. Разумеется, это усреднение делается в голове. Однако у тебя, Рассказчик, не должно возникнуть проблем с его самостоятельным выявлением. Допустим, в комнате старая дубовая мебель, черно-коричневые гобелены на стенах из толстых черных бревен. Это легко представить, и вывод о том, что средний цвет в этом случае темно-коричневый, тоже сделать легко. Само собой, вкусы, звуки и ощущения (в данном случае, например, чувство холода, тепла или влаги) усредняются аналогичным образом. Что дальше? Мы просто спускаемся по пирамиде, от общего к частному. Естественно, не забывая, сколько внимания уделил осмотру персонаж.

Нужно помнить, что герой перед входом в данную комнату или уже через мгновение может прервать твое описание, заявив, что ищет что-то конкретное. Он может, например, указать размер искомого элемента, цвет или форму. Тогда твое описание, после обозначения первых трех пунктов пирамиды, должно ориентироваться только на заданные игроком критерии. Благодаря этому он, возможно, заметит маленький белый листок на столе (например, он сделал такую заявку: я ищу небольшой лист бумаги), но не обратит внимания на рисунок на большом коричневом гобелене на стене, если только не решит осмотреться после того, как найдет листок. Ты должен помнить, что если такой заявки нет, но персонаж остается в этой комнате дольше, то в конце концов все пункты пирамиды достигнут разума персонажа. В таком случае не стесняйся описывать каждый элемент. С другой стороны, такое описание может быть прервано простыми словами "я выхожу оттуда" или концентрацией всего внимания на персонажа какой-либо поглощающей деятельности (например, на чтении письма, распутывании узла и т. п.).

Теперь ты более или менее знаешь, как составить описание места. Кроме того, знай, что аналогичный шаблон применим к описаниям людей или открытых пространств. Правило пирамиды работает везде. Начинай с общего и заканчивай частным.

Что мы замечаем в первую очередь - пирамида последовательности описаний

1. Движение (цвет или запах, звук или ощущение, если оно не представляет очевидной опасности).
2. Источник движения.
3. Цвет, запах, звук и ощущение.
4. Мебель (элементы, которых наибольшее количество в комнате).
5. Расположение окна (источника света).
6. Отдельные предметы мебели: стол, стулья, шкафы.
7. Менее заметные элементы: бревенчатые стены, гобелены.
8. Крошечные элементы: ведерко для воды, цветок в окне, графин на столе.

Итого

1. Описывая место, мы не перечисляем сразу все находящиеся там предметы.
2. Наш разум регистрирует окружение по принципу пирамиды. Сначала общее, потом детали.
3. Если описание прерывается заявкой игрока, его персонаж не заметит прочие элементы на нижних уровнях пирамиды.
4. Если герой остается в конкретном месте на более длительное время, все элементы описания должны быть донесены до него, вне зависимости от заявок.
5. Заявка о концентрации на конкретном типе объекта срезает пирамиду почти на самом верху, оставляя описание только по заданным критериям.

Задания

1. Войди в свою комнату и постарайся обратить внимание на стимулы, на которые ты реагировал по порядку.

2. Попробуй описать вид из своего окна, вид кухни, близлежащего парка по методу пирамиды.

Примеры

Пирамида описания человека

1. Перед вами фигура человека.
2. Крупный мужчина, одетый в черное.
3. У него большая борода, черный кафтан, серые штаны, меч на боку.
4. На шее амулет, темно-зеленый пояс, лохматые волосы, повязка на глазу.
5. Кольцо на пальце, шрам на лбу, золотые пуговицы.

Пирамида описания леса

1. Темная стена деревьев. Не менее двух десятков метров в высоту.
2. Запах хвои, смолы и влаги.
3. Зеленые кроны отчетливо выделяются на фоне стволов внизу.
4. Лес старый, что можно понять по диаметру стволов и пышным ветвям.
5. Среди корней встречаются кустарники.
6. Тут и там тихо щебечут маленькие разноцветные птички.

Пример с использованием органов чувств помимо зрения

Не забывай, Рассказчик, что у героев помимо глаз есть еще несколько органов чувств. Старайся всегда описывать им также вкусы, запахи, прикосновения или звуки.

Вы вошли в грот. Кап, кап - звук мягко капающей воды нарушает покой этого места. В воздухе пахнет сыростью и водорослями, растущими на стенах. Вы способны даже ощутить сладковатый привкус пыльцы во рту. Ваши пальцы прорезают тонкую паутины тумана, выходящую из маленьких щелей в стенах пещеры.

Ты почти не использовал зрение, а сколько донес!

Когда описывать

Остается еще один вопрос: когда описывать? В какое время сессии? Прежде всего, в начале. Этот момент зависит только от тебя. Когда все рассядутся, они сосредоточатся на том, что должно произойти, на мгновение замолчат, а затем начинай. Опиши, какое стоит время года; будь то тепло или холодно. Может быть вокруг темно или середина дня? Предоставь игрокам все элементы картинки, которые позволят им очень точно позиционировать себя в игре. Отметь, где они стоят, напомни, как они выглядят. Может быть, они устали после дневного похода, возможно, они грустят или радуются? Этот один момент является очень важной частью сессии. Ты должен делать то же самое после каждого перерыва. Это позволит игрокам повторно погрузиться в воображаемый мир, в который ты хочешь их вовлечь.

Ты спросишь, что дальше? Во время игры применяй описания, когда персонажи игроков приходят в новое место, даже если они уже были там однажды. Будь здесь осторожен. Не перегибай палку со своими описаниями. Всегда старайся делать это, когда среди игроков наступает тишина, чтобы не было во время сессии момента, когда никто ничего не говорит. С другой стороны, если игроки вдруг решат заявить о том, что они делают, немедленно прерывай описание. Это означает, что они перестали обращать внимание на окружение. Недопустимо, чтобы ты заставлял игроков полностью слушать твое описание, когда они этого не хотят. Если же они замолкают, то либо ускорь повествование, подведя его к следующей интересной для них части истории, либо (если, например, они о чем-то крепко задумались) расскажи им о подробностях, которые до сих пор ускользали от их внимания. Такие моменты способны значительно обогатить сессии.

Итоги

1. Начало сессии - время для подробного описания места, где находятся персонажи. Подготовься к этому перед игрой.
2. Описывай, когда во время сессии наступает тишина.
3. Никогда не навязывай описание.

Всякий раз, когда вы начинаете новую сессию, прежде чем приступить к игре, попросите игроков описать своих персонажей. Речь идет не о коротких фразах вроде "я выгляжу опрятно" или "ну такой, средний". Игрок должен описать своего персонажа вам, и прежде всего - остальным, чтобы каждый мог ясно представить его. Поэтому важна будет длина волос, их цвет, форма лица, растительность на лице, одежда, которую герой носит в начале игры, какое видно оружие. Не стоит больше концентрироваться на фасоне одежды (хотя он тоже важен), чем на цветах. Они позволяют представить персонажа. Обратите внимание на то, прислушивается ли остальная часть команды к этому описанию. Когда они все закончат, спросите каждого из них, как он видит остальных, может ли он их описать. Так вы будете уверены, что в головах игроков вместо лиц коллег вы увидите героев игры воображения.

Как делить свое время между игроками

Да, юный Рассказчик, это не так просто, как кажется. Основная ошибка большинства новичков заключается в том, что они слишком сильно сосредотачиваются на одном игроке. Часто это заставляет остальных сидеть забытыми даже в течение получаса. Это недопустимо. Атмосфера, которую тебе удавалось создавать до сих пор, давно исчезла, и игрокам просто стало скучно. А где же исполнение принципа "весело должно быть всем"?

Персонажи игроков не всегда путешествуют вместе - часто бывает так, что кто-то из них отделяется от команды, чтобы уладить свои дела. Хуже всего, когда все герои ходят по рынку, например, и каждый хочет от

тебя минутку внимания. Так что же делать? В этом случае твои действия должны напоминать схему работы большого компьютера. Мы делим все свое внимание на двухминутные периоды. Очевидно, что такого промежутка недостаточно для завершения любой из сцен. Однако мы не собираемся этого делать. Эти две минуты мы посвящаем одному из игроков, потом как бы приостанавливаем его сцену. Обращаем внимание на следующую, и снова всего на две минуты. Таким образом мы подходим к концу и начинаем круг заново. Это позволит всем продолжать сцены одновременно, а время ожидания Рассказчика составит всего четыре минуты (при 3 игроках). Это решение намного удобнее для игроков, но сложнее для тебя. Помнишь, что их удовольствие будет основой твоего собственного? Если да, то ты также понимаешь, почему это лучше.

Делай то же самое, когда приходит время сцены боя. Конечно, время, отводимое каждому игроку, здесь должно быть намного меньше. Персонажи вроде бы рядом друг с другом, но важно, чтобы все они могли делать что-то более-менее одновременно. При этом ты должен помнить, что последствия заявленных здесь действий могут быть описаны только после опроса всех игроков. Их действия в этот момент (ход) начнутся одновременно. Даже если одно заканчивается быстрее другого, тебе - чтобы иметь хорошее представление о сцене в общем - нужно заранее знать, что в ней будет делать каждый персонаж. Здесь тоже действует правило строгого соблюдения временного интервала. Если исходить из того, что бой будет быстрым (а чаще всего так оно и есть), заявки игроков должны быть мгновенными. Если кто-то задает вопросы вместо того, чтобы описывать, что делает его персонаж, немедленно двигайся дальше. Это привнесет необходимую в такие моменты атмосферу спешки и паники. При этом персонаж будет вести себя так же, как и игрок, т.е. с открытым ртом будет думать, что делать. Особый случай обращения внимания - это когда на сессии присутствует застенчивый человек. Например тот, кто впервые играет в НРИ, или первый раз играет с этой партией, либо же просто стеснительный по натуре. На такого игрока стоит обратить особое внимание. Это ты, Рассказчик, должен позаботиться о том, чтобы ему было так же весело, как и другим.

Как это можно осуществить? Остальные игроки часто сами высказываются, заявляют о своих действиях, иногда перебивая друг друга. С этим все не так. Спроси его, что делает его персонаж. Приведи примеры возможных действий. "Видишь, как остальные бросились в атаку, а ты? Что делаешь? Ты можешь спрятаться за деревом, но с тем же успехом можешь обнажить меч и ринуться со всеми".

Здесь мы отступаем от ранее упомянутого правила не спрашивать "Что ты делаешь?". В данном случае это будет полностью оправдано. Однако самым важным в данном примере было представить различные возможности, не высмеивая беспомощность игрока. Ты, Рассказчик, должен быть помощником для такого человека, добрым советчиком.

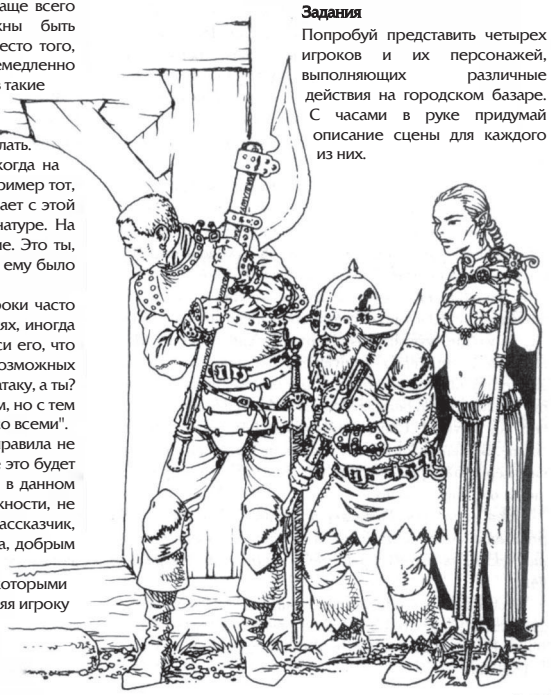
Он часто не будет способен справиться с некоторыми из представляемых тобой ситуаций. Предоставляя игроку выбор возможных вариантов поведения, ты показываешь ему, как что-то делать. Такому игроку нужно будет только выбрать одно из предложенных решений. Таким образом он поймет, как может вести себя его персонаж, и в то же время не будет отставать и бездействовать. Нужно различать людей робких и тихих по натуре. Некоторым просто нравится редко говорить во время сессий. Однако, пока ты не знаешь, к какой категории относится твой игрок, считай его застенчивым. Через несколько сессий - особенно когда ты дал ему возможность разыграться - ты увидишь, какой стиль игры ему подходит больше всего. Если ты поймешь, что он предпочитает слушать, то позволь ему просто слушать. Не всем же сразу нужно беситься.

Итоги

1. Раздели свое внимание на короткие промежутки - например, по две минуты - и такими порциями трать его по очереди на игроков. В конце концов, все раздельные сцены закончатся, но никто из участников не будет оставаться без внимания более чем на четыре минуты.
2. В боевых сценах делай то же самое, но промежутки должны быть в несколько секунд.
3. После завершения раунда переключай внимание с одного игрока на другого (во время боя или другой сцены, требующей быстрого принятия решения). Это вызовет необходимую в такие моменты панику.
4. Если в твоей группе есть застенчивый игрок, обращай на него отдельное внимание.

Задания

Попробуй представить четырех игроков и их персонажей, выполняющих различные действия на городском базаре. С часами в руке придумай описание сцены для каждого из них.



Метафоры

Ха, дорогой подмастерье, то, что ты узнал ранее, позволит тебе построить хорошее, реалистичное описание, но разве ты не стремишься к большему? Когда ты описываешь что-то в точности так, каким оно кажется, ты получаешь лишь точную копию реальности. Однако мы здесь, чтобы рассказывать истории! Добавь в воображение такие фрагменты, чтобы на их основе выстроилось чудное видение. Для этого мало реальной картины - нужны метафоры, иносказания. О красивом большом дереве посреди поляны можно сказать:

Перед вами большое дерево в 120 футов высотой и с кроной в 200 футов диаметром.

Но ты также можешь попробовать по-другому:

Перед вами дерево, похожее на гору, с корнями, переплетающимися, словно морские змеи, ветвями, толстыми, будто стволы отдельных деревьев, с кроной, подобной крыше мира.

Смотри, Рассказчик, какая огромная разница в двух примерах. В первом мы говорили реалистично, как в учебнике биологии. Во втором мы развернули перед зрителями образы, взятые из их далеких воспоминаний, и наложили их на то, что они видят в данный момент. Благодаря этому ты вызовешь в них эмоции. Ты описываешь элементы мира так, что они достигают не только той части мозга, где царит сухая логика, но и той, где бурлят ураганы чувств.

Нелегко создавать подобные описания пока ты ожидаешь, в середине сессии. Однако, во время предварительной подготовки ты мог предполагать, что герои обязательно отправятся в какое-то конкретное место. Так что удели такому месту особое внимание. Постарайся заранее создать для них такие метафорические описания. Что насчет остальной части сессии? Ты не должен говорить так все время. На самом деле достаточно, если ты приведешь такие описания 2 или 3 раза за встречу.

Помни, однако, что ты все еще ограничен правилом прерывания, когда игроки начинают заниматься другими делами. Однако ты можешь быть уверен, что в тот момент, когда ты начнешь говорить гораздо изысканнее, чем в прочие моменты сессии, игроки обратят на это внимание и позволят тебе закончить описание молча.

То, какие метафоры ты используешь, может повлиять на тип чувств, которые ты затронешь. Когда ты сравниваешь встречного мужика с чучелом, у всех возникают невольные улыбки. Когда ты назовешь стоящий поодаль дом кошмаром из худших снов, не удивляйся, если игроки трижды подумают, прежде чем отправиться туда. Однако не сравнивай ничего напрямую с эффектом, которого желаешь достичь. Например: ты хочешь представить луг как волшебную полянку. В таком случае будет ошибкой называть его "магическим", "зачарованным" и т.п. Лучше использовать несколько метафор, которые не будут прямо указывать на эту странность.

Перед вами луг. Трава на нем слегка сверкает, словно блестками, мерцающими на озере от солнца. В воздухе витает голубоватая дымка, как будто прямиком из сна.

Благодаря этому в сознании игроков осядут слова "волшебный", "заколдованный" и т. д., но это будут их собственные впечатления. В итоге эти слова ощущались ими гораздо сильнее и вызвали у них большее доверие.

Итоги

1. Если ты хочешь получить красивые истории вместо сухих описаний, то следует использовать метафоры.
2. Перед сессией можно подготовить метафорические описания некоторых мест, что добавит ему колорита.

Задания

Подготовь метафорические описания трех разных мест: лесная хижина ведьмы, большой водопад, морской корабль и т. д.

Как использовать механики

В **"Ведьмаке"** иногда можно использовать механики. Это один из самых важных законов, который тебе нужно запомнить, Рассказчик. Они были придуманы как инструмент для достаточно реального и объективного разрешения споров при сюжете. Однако это не означает, что ты должен подчинять каждую сцену этим механикам. Наоборот. Будут моменты, когда целесообразно их использовать, но и только.

Также различай, дорогой подмастерье, вопросы бросания кубиков и листа персонажа. Когда я говорю о том, чтобы не применять механику, это касается только бросания кубиков. Однако это не означает, что мы должны забывать о листе персонажа. Без него нет героя. Ты, конечно, скажешь: игрок рассказал мне интересную историю о своем персонаже, описал его внешность - но этого мало. У такого героя есть определенные навыки соответствующих уровней. Он настолько-то ловкий, и настолько-то сильный.

Эти числа на листе должны быть очень важны для тебя, Рассказчик. Они точно описывают героя, которого ты помещаешь в мир своего воображения. Конечно, они не создают его целиком, но являются важной его частью. Они говорят, насколько он лучше в бою на мечах, чем обычный авантюрист. Показывают, чем его персонаж отличается от персонажа другого игрока. Это не обязательно должна быть просто разница в характере. Один, к примеру, умеет шить, а другой - охотиться.

В большинстве случаев тебе придется полагаться на лист персонажа, чтобы определить, преуспел ли герой. Отказ от механики при этом будет означать, что ты не бросаешь кубики, а полагаешься только на значение навыка. Например, у героя навык выживания на **среднем** уровне (2). Если ты посчитаешь, что развести огонь в этом лесу - задача для детей, тривиально легкая или даже средней сложности, позволь ему разжечь его, не бросая кубиков. Конечно, ты все равно должен описать его борьбу с природой так, чтобы он почувствовал, что выполняет не просто проверку, а конкретное задание. Если бы уровень сложности при этом был выше, то, возможно, следовало бы подумать о том, чтобы совершить бросок. Впрочем, если это не особо важно для приключения, просто скажите игроку, что персонаж справился с огнем и разжег его через какое-то время.

В бою все аналогично. Если сравнение характеристик противника и твоего героя показывает, что первый

намного слабее, сосредоточься больше на интересных описаниях их встречи, а не на кубиках. Предположи, что персонаж игрока побеждает в стычке.

Пристальное внимание к значениям конкретных черт и навыков на листе персонажа имеет еще одно большое преимущество. Ты помнишь, Рассказчик, чему ты научился в самом начале? Игроки важнее всего. Для них очень важна индивидуальность их персонажей. Любое повышение уровня какого-нибудь навыка для них - небольшой успех, который ты должен ценить. Делаешь ли ты это с помощью сравнения или бросаешь кубики, на данном этапе становится менее существенным. Самое важное для игрока заключается в том, что его тщательно просчитанные уровни навыков будут иметь значение в игре. Часто только благодаря им персонаж игрока способен быть кем-то более удивительным, более одаренным в мире воображения. Ты, Рассказчик, должен это видеть и подчеркивать. Это твоя роль. Однако, чтобы не тормозить описания ситуаций или внезапных сцен, требующих немедленных решений, я пренебрегаю кубиками, а стараюсь чаще использовать сравнительный метод.

Используйте механики, когда:

1. Персонаж игрока хочет сразиться с героем, принадлежащим другому игроку. В такой ситуации вы должны быть абсолютно объективны. Вообще, истории лучше рассказывать так, чтобы не допускать подобных ситуаций.
2. Персонажи игроков сражаются с новым персонажем первого плана (см. "Персонажи первого плана" на стр. 144). Часто это очень важная сцена приключений. Ее итог может иметь далеко идущие последствия. Кроме того, игрок должен осознавать, что именно благодаря специфическим навыкам персонажа он победил важного и как минимум равного ему персонажа.
3. Игрок просит вас решить сцену с помощью кубиков. Помните, Рассказчик: игрок всегда имеет право использовать механику. Если он того желает, следует использовать полные правила, но предупредить его, что сюжет игры пострадает.

Не используйте механики, когда:

1. Герои сражаются с второстепенными персонажами. В этом случае сосредоточьтесь на интересном описании, обратите внимание на кружащиеся мечи, пот на лицах противников, представьте интересную картину боя. Если второстепенный персонаж сильнее героя, спросите у игрока, хочет ли он использовать механику. Если он не хочет и противник побеждает, не позволяйте персонажу игрока погибать. Если герой сильнее, то победит он.
2. Действие происходит слишком быстро, и кубики могут его замедлить. Тогда даже сравнительный метод может быть отложен.
3. Игроки не хотят использовать механики. Помните, это игра воображения, здесь описания и решения игроков важнее, чем броски или числа.

Однажды один великий Рассказчик по имени Ботинок поделился со мной секретом, и теперь я передам его тебе. Перед началом приключения собери листы персонажей у игроков и внимательно посмотри, на какой навык или черту они выделили больше всего очков. Ты можешь быть уверен, что это то, в чем они хотят быть лучшими. Пусть это будет важным сигналом для тебя. Игроки хотят быть лучше других в этой конкретной области, переносясь в мир своего воображения. Твоя работа, Рассказчик, состоит в том, чтобы создать для этого подходящую возможность.

И тут нам снова нужна механика. Благодаря ей ты знаешь, на что обращать внимание в своих сессиях, чтобы они нравились игрокам - а в этом все дело. Поэтому не стоит недооценивать ее, но помни, что в мире, о котором ты повествуешь, последнее слово остается за тобой - в любой ситуации.

Итого

1. В **"Ведьмаке"** иногда можно использовать механики.
2. Отказ от механики не означает, что ты не учитываешь лист персонажа. Ни в коем случае - это очень важный элемент игры также и для тебя, Рассказчик.
3. Метод сравнения основан на сопоставлении уровня сложности действия с соответствующим уровнем навыка героя. Если первое ниже, то персонаж успешно выполнил задуманное действие. О результате сравнения игрок может узнать только из твоего описания, Рассказчик (будь то в случае сравнительного метода или при броске кубиков).
4. Проверка навыков, а заодно и их реальное влияние на ход действия, имеет большое значение для игроков. Обрати особое внимание на уровни их навыков и черты.
5. Навык, на который игрок потратил больше всего очков, является тем, что позволит ему стать лучшим в игре, даже если так ему удастся превзойти лишь кучку деревенских пацанов.

Создание настроения

Сегодня, мой подмастерье, мы поговорим о настроении. Ты спросишь, что это такое? Это мимолетное ощущение, испытываемое тобой и твоими игроками - как во время сессии, так и при воспоминаниях. Это может быть и депрессия, и радость, и ужас - на самом деле, все. Это эмоции, которые испытывают твои слушатели. Ты не можешь сказать им заранее: вы должны чувствовать то или это. Это состояние должно быть результатом твоего способа повествования, а также усилий самих игроков в деле ощущения того, что ты хочешь им донести.

Вот мы и подошли к маленькому секрету повествования. Издавна известно, как можно пробудить эмоции у слушателей. Для того чтобы другой человек мог почувствовать, например, радость, не имея для этого причин в реальном мире, он должен как бы перенять ее от другого человека. Таким образом, именно в твоей истории должна быть радость, а главное - в тебе. Несколько часов эти люди будут сосредоточены только на твоих словах. Они обрисуют им мир.

- Ах, Геральт, - сказала Калантэ, жестом запрещая прислужнику доливать кубок. - Я все говорю, а ты все молчишь. Мы на пиру, нам хочется как следует повеселиться. Развесели меня. Мне начинает недоставать твоих ценных замечаний и проницательных комментариев. Не помешали бы парочка комплиментов, заверения в уважении и верности, например. Очередность - на твое усмотрение.

"Вопрос цены"

Так что, если ты сам испытываешь радость, то через некоторое время игроки почувствуют то же самое. Тебе нужно не столько думать о том, как выстроить описание для передачи данной эмоции, сколько о том, чтобы самому находиться под ее влиянием. Благодаря простой эмпатии к человеку, состояние, в котором ты находишься, перейдет к игрокам.

Однако, это палка о двух концах. Если ты захочешь рассказать им о радостной ситуации, находясь в депрессии - жди неудачи. Какие бы слова ты не использовал, они ощутят то, что ты излучаешь. Твое настроение оказывает огромное влияние на то, как ты подбираешь слова. Так что самое главное - чтобы ты сам был в том эмоциональном состоянии, которое хочешь передать игрокам. Имей в виду, что они не сразу почувствуют то, что чувствуешь ты. Скорее всего, для этого потребуется какое-то время.

Также помни, что нельзя допускать обратной ситуации: чтобы ты подпал под их текущее настроение. Предположим, вы начинаете сессию, игроки только что рассказали друг другу несколько забавных шуток, ты тоже смеешься. Но сейчас, в этот самый момент, ты хочешь начать приключение, которое начинается с мрачной встречи в какой-то башне. Если ты сразу перейдешь к повествованию, не совершив предварительно никаких особых действий, никакого мрачного настроения не получится. Они забавляются, и ты тоже - никаких шансов.

Однако, если ты попросишь их минуту соблюдать тишину до начала, то сам быстро вспомнишь декорации, в которых они окажутся через мгновение, и позволишь настроению этого места увлечь себя - и вот ты уже на полпути к успеху. Неплохо будет в это время закрыть глаза, расслабиться, максимально ощутить состояние подавленности - может быть, холод, может быть, грусть? Не скрывай эти чувства. Отдавай их всем телом, голосом и жестами. Когда через некоторое время ты начнешь разговаривать с игроками, твои слова будут именно такими, какими должны быть, чтобы вызвать в них то, что необходимо. Благодаря этому моменту тишины они будут лучше подготовлены к тому, что произойдет. Настроение повлияет и на них уже менее чем через несколько минут.

Бой

Вставай. Сегодня мы выйдем на улицу. Возьми один из мечей у стены. Мы поговорим о сражениях. Думаешь, это так просто? Многие так думали, и нынче их игроки только и молятся, чтобы те случайно не привели их к сцене боя. Однако ты потренируешься и научишься не совершать их ошибок. Ты боишься моих атак? Ты вскрикиваешь, нервно оглядываешься? Да, вот так выглядит сцена боя. Только не всегда во время истории светит солнце, и человек, стоящий перед героями, не всегда намерен причинить им боль. Ты уже умеешь описывать. Запомни этот урок сейчас. Чтобы уловить боевое настроение, тебе нужно чувствовать то, что ты хочешь передать своим игрокам. Что же именно? Энергия, внезапные суматошные действия, смятение. Как это сделать? Не говори полными предложениями. Выкрикивай отдельные слова.

Там!.. Он бежит!.. Это человек... Нет, краснолюд! Замахивается на тебя топором!!!

Ты должен чуть ли не на одном дыхании прокричать такую сцену. В конце посмотри на игрока, укажи на него рукой, на пальцах сосчитай до пяти.

Рассказчик: ***Что ты делаешь?***

Эту фразу следует произносить зловеще и недоверчиво. Не волнуйся, твой игрок немедленно отреагирует. Ведь его герой может лишиться жизни! Если он попросит у тебя подробное описание окружения, желая использовать какую-то деталь обстановки, игнорируй это. Если он раньше не осматривал это место, то и сейчас не время. Помни, ты даешь ему только самую вершину пирамиды описания.

Игрок: ***Я бросаюсь влево!***

Рассказчик: ***Слева кусты... ты попадаешь в них. Маленькие острые веточки впиваются в кожу. Позади ты слышишь яростный рев противника. Он прямо за тобой! Он тебя достанет!!!***

Конечно, ход сцены не должен быть таким, если игрок решает принять бой. Однако, если он был слишком обескуражен, чтобы сделать это - отлично! Тебе удалось воссоздать атмосферу схватки. Часто первым инстинктом является бегство, а не сопротивление. Но когда же ты можешь позволить себе сделать более подробное описание? Когда герой и противник готовятся к бою.

Рассказчик: ***Один из них стоит за деревом. Ты видишь клочок зеленой мантии, выглядывающий из-за ствола. Нет, недостаточно, чтобы застрелить его. Вероятно, он тоже готов стрелять.***

В такие моменты персонаж игрока захочет внимательно осмотреть местность. Бой вот-вот начнется, и герой хочет как можно лучше к нему подготовиться. Сделать набросок, план местности. Всего несколько строк на белом листе бумаги. Или же более подробный план, адаптированный к использованию фигурок. Это

очень поможет вашим игрокам войти в ситуацию и исключить последующие споры, связанные с неясностью расстояний или препятствиями. В таком случае позволь себе довольно исчерпывающее описание. Это то, чего они хотят от тебя, и на это есть время. Но в случае внезапного попадания на ранее неизведанную территорию бывает иначе.

Механика **"Ведьмака"** была специально разработана, чтобы помочь тебе описывать саму игру. Помимо обычных ударов и порезов оружием ближнего боя, почти у каждого персонажа есть дополнительные виды атаки и защиты. Прибегни к ним, даже если вы не бросаете кубики. Твои описания могут не ограничиваться таким:

Игрок: ***Я режу его.***

Рассказчик: ***Ладно... ты нанес порез... причинил столько-то урона.***

Это должно быть хорошее, подробное описание.

Рассказчик: ***Он отошел в сторону, замахнулся топором, целится в голову!***

Игрок: ***Я уклоняюсь, приседая, перекатываюсь в сторону, пытаясь загнать ранее извлеченный кинжал ему под ребра.***

Рассказчик: ***Он замечает, хочет отступить, к сожалению для него - ты ловчее. Нож настигает его... Но топор все опускается на твою голову, теперь по инерции.***

Игрок: ***Я отпрыгиваю.***

Рассказчик: ***Он обрубает перо на твоей шляпе, к счастью, ты еще жив.***

В приведенном выше диалоге Рассказчик произносит все слова очень быстро, а когда останавливается, то дает на размышление не более нескольких секунд. Если игроков больше одного, Рассказчик должен быстро "переключаться" между ними, создавая атмосферу паники и необходимости принимать быстрые решения.

Что касается самой механики, остерегайся фразы "ты промахнулся". Когда ты сражаешься на мечах, весьма трудно промахнуться. Я понимаю, что так выпали кубики (если вы их используете в данный момент), но это не всегда означает "промах" или "попадание в дерево рядом". В таких ситуациях старайся ссылаться на более весомые причины того, почему враг остался невредим (потому что поражение на кубиках означает именно это). Может быть, меч персонажа скользнул по броне врага? Может быть, оппонент вовремя отскочил или, как это бывает в большинстве случаев, просто парировал удар.

Микула яростно рявкнул, двумя прыжками подлетел к чудовищу, размахнулся и рубанул топором по хитиновому панцирю. Корин, бросив Висенну, не раздумывая, подскочил с другой стороны, меч, который он держал обеими руками, с размаху вонзился в щель между панцирем и лапой. Нажимая грудью на рукоять, Корин воткнул острие по самую корду. Микула ахнул и ударил еще раз, панцирь треснул, вырвалась зеленая вонючая жидкость. Костец зашипел, отпустил оборотца, поднял клещи.

"Дорога без возврата"

Веселье и юмор

Ученик, возрадуемся. Только сначала принеси воду из колодца, почисти камин, накорми животных, расчисти двор. Ладно, ты пока работай, а я буду рассказывать о том, как вызвать настроение радости. Почему ты кривишься? Ведь человек больше радуется тяжелой работе, чем сидению в кресле-качалке. Но к делу, к делу. Если ты хочешь, чтобы на сессии царила веселая атмосфера, не думай, что шутки - это способ добиться этого. Ничего подобного. У тебя в запасе есть множество инструментов, которые будут намного лучше для этого. Ты в силах создать настроение историями, а не шутками. В идеале следует обратиться к природным факторам, которые пробуждают веселый настрой. А это: погода, время года, температура воздуха, сон и т.д. Попробуй так:

- Принцессе Паветте исполняется пятнадцать, по обычаю заявились претенденты на ее руку. Королева Калантэ хочет выдать ее за кого-нибудь из Скеллиге. Нам необходим союз с островитянами.

- Почему именно с ними?

- На тех, с кем у них союз, они нападают реже, чем на других.

- Существенный повод.

"Вопрос цены"

Сейчас весна. Вы идете по песчаной дороге среди зеленых деревьев. Кругом радостно щебечут птички, то и дело пролетая мимо и выписывая в воздухе эффектные кульбиты и петли. Вы отдохнули и довольны, вокруг вас тишина и лес, только звери тихо шебуршат по кустам.

Если ты начнешь подобным образом, описывая радость и безмятежность этого идиллического момента, то можешь быть уверен, что твои игроки ощутят то же самое. Время от времени стоит включить в такое милое, теплое описание - даже не меняя тембра голоса - какую-нибудь постороннюю вещь. Ты обратил внимание на этих "шебуршащих животных"? Это как раз такой элемент. Важно, чтобы игроки только через некоторое время поняли, что здесь что-то не так - в этом и заключается сюжетный трюк. Используй его с осторожностью. Другой, но похожий способ - серьезно говорить о вещах, которые по своей сути смешны. Спокойным и несколько загадочным тоном попробуй произнести что-то вроде этого:

Вы видите медленно приближающуюся фигуру. Незнакомец словно не идет, а перетекает. Маленькие ножки быстро переступают под длинной шерстью - от того и получается такой замечательный эффект плавности. На голове у него большая черная остроконечная шляпа со звездами. Само собой, его плащ тоже украшен звездами.

Когда ты как бы невзначай раскроешь секрет "плавности" персонажа, на лицах игроков появятся улыбки. Не забывай описывать такие сцены слегка преувеличенным, таинственным тоном голоса. Благодаря этому мы получим эффект пародии. Будь осторожен, никогда не издевайся над игроками таким же образом. Может остальные и развлекутся, но игрок, управляющий осмеянным героем - вряд ли, а это нарушает основные правила повествования. Так что, если ты используешь смешные ситуации, то не создавай их за счет игроков. Им будет намного проще смеяться над отдельным героем. Особенно, если он сам по себе "интересный".

Привет, ребята. Я странствующий маг в поисках своей судьбы. Здесь неподалеку разбилась моя повозка. Если

вы одолжите мне несколько монет, то не пожалеете! Вы слышали о знаменитой благодарности чародеев?

Когда игроки поймут, что гость пытается их развести на несколько золотых, вряд ли они останутся в мрачном настроении. Когда он предложит им купить портативные наборы для ломания колес и "очень" дешевый эльфийский порошок по выгодной цене, нет шансов, что кто-то из игроков останется сидеть с опущенным носом во время сессии.

Отчаяние

Сейчас я поведаю тебе об очень сложном в повествовании настрое - об отчаянии. Одним из самых известных инструментов в этом деле является музыка. Конечно, она также полезна во время любых других типов настроения. Но в этом и последующих это особенно важно. Когда ты заменяешь тишину во время сессии на "Времена года. Осень" Вивальди и на мгновение замолкаешь, давая возможность игрокам прочувствовать эту музыку, половина успеха у тебя в кармане. Но это только половина.

Когда мы говорим об отчаянии, мы имеем в виду какую-то трагедию, а это очень деликатный вопрос. Предположим, что герои оказались в деревне, где только что умер некий уважаемый человек. Ты не должен, Рассказчик, описывать в каждом углу и в каждой хижине ревущих баб с младенцами. Не стоит. Лучше расскажи им о постоялом дворе, где на них никто не обращает внимания. Опиши глаза мужиков, сидящих на трактирных лавках. Расскажи о пьянице, поющим похоронную песню надломленным, сиплым голосом.

Как и в случае с радостью, здесь тоже можно привлекать природу. Опиши осень. Пусть желтые листья медленно опадают с деревьев. Пусть северный ветер относит их к черным от старости крышам лачуг. Важно будет дать игрокам возможность прочувствовать это настроение. Ты спрашиваешь, о чем это говорит старый Рассказчик? Ха, это не так уж и странно, если вникнуть. Если герои проголодались, замерзли или вы слишком измотали их бесконечными погонями, то это вполне естественно для людей. Их собственные заботы будут для них важнее, чем чужие. Так что вы должны дать им возможность быть меценатами чувств. Это как с сотнями седых поляков, оплакивающих судьбу Марии или очередной Изауры. Для этого нужно теплое кресло и не слишком много собственных забот.

Микула наклонился над Кехлем. Глаза у оборотца были раскрыты. Толстая куртка из конской кожи превратилась в лохмотья, под которыми проглядывало то, что осталось от руки и плеча. Кузнец хотел что-то сказать, но не смог. Поддерживая Висенну, подошел Корин. Оборотец повернул к ним голову. Корин взглянул на его плечо и с трудом сглотнул слюну.

- Это ты, королевич? - тихо, но спокойно и отчетливо сказал Кехль. - Ты был прав... Без оружия я - мусор.

"Дорога без возврата"

Однако, я не рассказал тебе о самом главном. До этого я говорил об отчаянии других. Но что, если оно должно касаться самих персонажей игроков? Лучший способ сделать это - правильно сконструировать ситуацию.

Например: умирает друг героев (второстепенный персонаж). Казалось бы - банальность. Мы так привыкли к телевидению, что нет никаких шансов добиться нужной атмосферы.

Да, это правда, если так к этому подходить. Ты просто не можете позволить кому-то увидеть смерть. Это как с теми сельскими жителями. Там кто-то умер, а мы можем продолжать. Нет, в этой смерти должны участвовать персонажи игроков, а значит и они сами.

Итак, продолжим наш пример. Каким-то поистине глупым образом упомянутый герой попадает в глубокую яму-ловушку, расставленную чародеем для незваных гостей, посещающих его башню без разрешения. Он кричит, что он внизу, тут темно и он ничего не видит. Он просит о помощи, потому что почти не способен двигаться. Персонажи игроков спускаются вниз, чтобы посмотреть, что случилось. Через какое-то время они должны понять, что у человека, лежащего на дне ямы, поврежден позвоночник. Игроки знают, что если они попытаются сдвинуть лежащего, он, вероятно, погибнет. Однако оставлять его здесь тоже нельзя. Персонажи ничего не знают о травмах позвоночника, но не рассчитывай на то, что они это запомнят, Рассказчик, и не стоит им напоминать. Может быть, кто-то из героев отправится за помощью в ближайшую деревню? Там местный знахарь сможет предложить только мешочек с сильным ядом. Таким образом вы запираете героев в тисках чужой смерти. Важно, чтобы человек, лежащий на дне ямы, не просил о помощи. Скорее, пусть он велит им уйти, не беспокоиться о нем. Дайте им понять, что он заботится о них.

Это только один пример, но с помощью таких сюжетных "вилок" у тебя получится не только создать настроение отчаяния во время сессии. Не исключено, что этим ты их сильно заденешь. Возможно, величайшим Рассказчикам нашего мира даже удается вызывать у игроков слезы.

Восторг

И здесь - как и в предыдущих случаях, будущий Рассказчик - нельзя просто сказать игрокам, в каком они состоянии. Это должно быть продуктом работы их мыслей и чувств. Иными словами, воздействуй на них опосредованно: ситуациями, голосом, состоянием, музыкой. Здесь ты должен быть осторожен с передачей своих чувств. Лучше не переусердствовать. Восторг - это очень деликатное и по определению спонтанное настроение. Твои эмоции могут больше навредить, чем помочь. Это не значит, что ты не должен сам чувствовать то настроение, которое желаешь создать. Просто сделай так, чтобы твой голос звучал серьезно и спокойно. Постарайся сохранить этот тон до конца сцены, атмосферу которой ты хочешь передать. Стоит заранее подобрать музыку, отражающую ее. Лучше всего подойдут "марши" и саундтреки из таких фильмов, как "Храброе сердце" или "Патриот".

Однако ничто не заменит действие с сюжетными сценами. Но есть нюанс. Персонажей не следует насильно погружать в такое настроение. Ты должен

манипулировать ситуациями, за которыми наблюдают персонажи, таким образом, чтобы вызвать у них спонтанное состояние ликования. Какие сцены лучше всего подойдут? Сцены самопожертвования.

Когда герои видят кого-то, кого они раньше уважали и считали заслуживающим доверия, жертвующего собственной жизнью (или - в меньшем масштабе - здоровьем или имуществом) ради дела, изначально достойного этого поступка, но до сих пор игнорируемого игроками - да, это способно вызвать у них ожидаемое состояние.

Представь себе воина, который до сих пор сражался вместе с ними и не проявлял прежде чрезмерной рыцарственности. Он жертвует жизнью ради маленького мальчика, которого течение уносит к близлежащему водопаду. Игроки должны понимать, как и этот воин, что прыжок в реку в этот момент, скорее всего, закончится смертью. Однако чудом, благодаря помощи воина, маленький мальчик выживает, а его спаситель - нет. Можешь не сомневаться в том, какое впечатление это произведет на твоих игроков.

Теперь мы перейдем к другой сцене, которая часто встречается в фильмах с похожим настроением. Впереди героев ждет великая битва, рядом с ними сотни других воинов и военачальник на прекрасном коне. А напротив - втрое более многочисленная нильфгаардская армия. Герои наблюдают, как их ряды редеют один за другим. Нет, битва еще не началась. Просто люди убегают в панике. Все большие и большие группы начинают разворачиваться. Вероятно, за ними последуют персонажи игроков. Вот где ты сможешь развернуться, Рассказчик. За их плечами начинается битва. Пусть группа людей, идущих рядом с ними, внезапно остановится и повернет назад. После них это сделают другие и вернутся на поле боя с плотно сжатыми губами. Ничего не предлагай игрокам, пусть герои идут дальше. Наконец, они встретят первый отряд - самый ненадежный и порывистый. Пусть игроки услышать их проклятия и нерешительность. Пусть видят, что те, кто намного хуже их, тоже думают о возвращении. Так и происходит - они возвращаются. Постарайся описать это, Рассказчик, раньше, чем твои игроки изменят свое решение. Было бы хорошо, если бы они все вместе вернулись на поле боя.

Посмотри, Рассказчик, как мы воздействовали на игроков в приведенном выше примере. В нем мы показали им, что так же, как они, поступают и другие. Важно представить людей, которые ведут себя еще менее благородно, чем они сами. После этого мы пытаемся постепенно изобразить "обращение" на путь праведности тех, кто равен героям и, наконец, низших. Если бы в такой сцене ты показал рыцаря, возвращающегося на поле боя, это не помогло бы игрокам. Их не впечатлит поведение человека, который "знает", насколько он благороден. Только пример авантюристов, хуже наших героев, произведет на них соответствующее впечатление. Обратите внимание еще на одну вещь. В таких ситуациях нельзя произносить громкие речи. У тебя гораздо больше шансов, что они прозвучат тривиально, а не мотивирующе и серьезно. Когда герои доберутся до своего войска, военачальник на мгновение повернет голову. Пусть они увидят легкую улыбку на его лице. Вместо того, чтобы что-то произнести, он лишь сильнее сомкнет челюсти, быстро переведет взгляд в сторону врагов и негромким, но решительным голосом скомандует: "Вперед".

Ужас

Ужас, мой замечательный ученик, это самое труднодостижимое настроение во время сессии. В самом **"Ведьмаке"** такая атмосфера редко используется. Что тебе понадобится для ее достижения? Начнем с декора того места, в котором вы будете играть. Здесь без свечи не обойтись, также стоит затемнить комнату, в которой ты рассказываешь истории. Я не имею в виду ночную игру - после нее игроки устают и хотят спать. Впрочем, легко можно закрыть шторы, опустить жалюзи. Делай это только в те моменты сессии, когда тебе требуется чувство страха. Игрокам лучше с самого начала не знать, к чему ты ведешь.

В самих описаниях приключения постарайся использовать элементы, которые естественно пугающи, такие как: темнота, ветер, черно-серые цвета, зима, заброшенные места. Последние - именно места - должны быть основой настроения. Хорошими примерами могут служить старый заброшенный лес или странная, разрушенная черная башня.

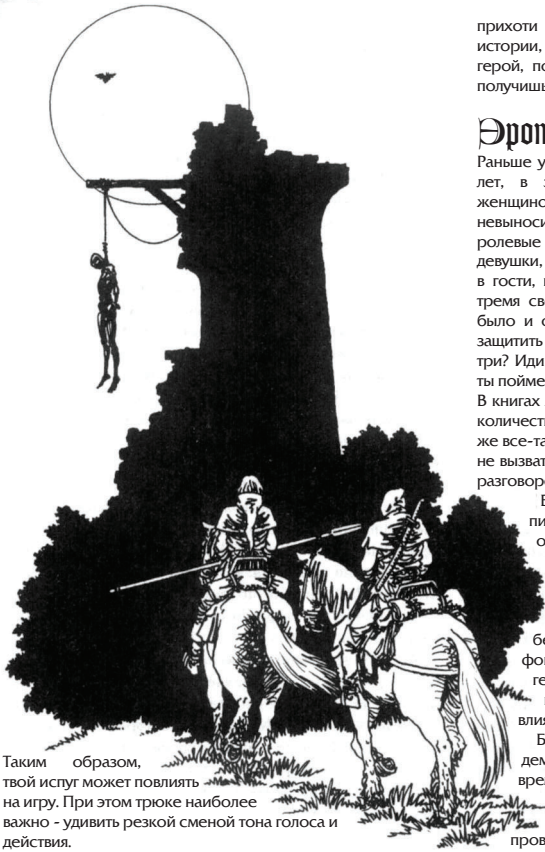
А теперь, дорогой Рассказчик, обрати пристальное внимание на то, что я поведаю. Ужас - это страх перед неизвестным. Поэтому, если ты хочешь создать именно такую атмосферу, то должен предоставить это неизвестное. Что это означает? Нельзя поставить перед игроками огромную мантикору и ждать, пока они ее испугаются. Естественно, они будут драться с ней или убегут, но они не будут ее бояться. Источник угрозы, которая возникает в данный момент, должен быть неизвестен. Это значит, что и игроки, и их персонажи до последней минуты не должны знать, что им угрожает.

Предположим, что герои ночью входят в старую заброшенную башню. Ты, Рассказчик, знаешь, что на ее вершине поджидает чудовище. Храбрецы же, со своей стороны, могут шаг за шагом обнаруживать его следы. Какие? Я не говорю о прямых подсказках, хотя их ты тоже можешь показать в конце подъема в башню. Это может быть полуобглоданный труп прямо у входной двери. Или какие-то странные, зловещие отметины, различимые на стене башни. Наконец, пусть они слышат хриплые звуки, раздающиеся в ночи откуда-то сверху. Не нужно, чтобы мантикора сразу атаковала их. Пусть ложатся спать, пусть задвигают двери и окна старой мебелью. Но ночью их разбудят эти странные звуки; ты должен включить саундтрек фильма ужасов в фоновом режиме. Когда все проснутся, пусть почувствуют какой-то неприятный запах из-за двери, ведущей на вершину башни. Опиши, как что-то ломает их баррикаду, проникая сквозь нее, словно нож сквозь масло. Пусть представляют себе то, что может с ними произойти, когда оно, наконец, доберется до их комнаты.

Попробуй применить здесь один из приемов, порождающий беспокойство. Задавай им уточняющие вопросы вроде "Ты открываешь дверь?", "В какой руке ты держишь факел?", "Кто из вас стоит ближе всего к этой двери?" и т. д. Такие вопросы сами по себе много дают подобной сцене. Еще одним интересным приемом будет внезапное повышение голоса после минуты молчания, чтобы крикнуть: "РЯДОМ С ТОБОЙ!!!".

Внезапно стена, у которой вы стоите, с грохотом рушится; что-то большое и крылатое бросается на вас со скоростью стрелы.

Ты должен произнести эти слова очень быстро и таким тоном, как будто ты сам стоишь у этой стены.



Таким образом, твой испуг может повлиять на игру. При этом трюке наиболее важно - удивить резкой сменой тона голоса и действия.

Когда дело доходит до самой битвы, ужаса больше нет. Конечно, страх за жизнь остается, но это нормальные эмоции сражающегося воина. То, что мы называем ужасом, длилось ровно до того момента, пока мы не встретились с монстром лицом к лицу.

Не исключено, что персонажи игроков вообще не увидят существо, потому что еще раньше убегут из башни, либо оно не станет не нападать на них. Если игроки решат бежать, позволь им так поступить - тогда эффект будет даже лучше, чем вынужденная конфронтация. Как ты заметил, страх должен возникнуть в сознании героев, а не рвать когтями их тела. То, что они могут вообразить себе сами на основе обрывков данных, которые ты им подкидываешь, часто гораздо более ужасающе, чем любая реальная угроза. Но никогда не совершай ошибку, говоря кому-то: "Хорошо, теперь ты напуган" или "Ты так боишься, что не можешь туда войти". Такие выражения и связанные с ними решения могут быть только результатом мыслей игроков. Благодаря этому они будут для них гораздо более реальными. Самое главное - игроки должны чувствовать, что то, что делают их персонажи, полностью зависит от них самих, а не от прихоти Рассказчика. Ты описываешь мир, создаешь истории, но не можешь решать, что чувствует данный герой, потому что тогда вместо игры воображения ты получишь монолог.

Эротика

Раньше у меня была девушка. Мы прожили вместе пару лет, в этом самом доме. Она была порядочной женщиной. К сожалению, она сделала мою жизнь невыносимой, когда я стал слишком часто ходить на ролевые конвенты. А там, сам понимаешь, молодые девушки, мед и вино. Однажды моя жена приехала ко мне в гости, и это произошло. Она увидела меня вместе с тремя светловолосыми голубками на сеновале. Нечего было и объяснять, что это все было ради того, чтобы защитить их от всяких хищников. Ты спросишь, почему три? Иди учись, подмастерье. Может быть, когда-нибудь ты поймешь.

В книгах Анджея Сапковского ты найдешь бесчисленное количество эротических сцен и разговоров о сексе. Как же все-таки преподнести эротику во время сессии, чтобы не вызвать отвращения у слушателей? Что касается самих разговоров, то большой проблемы тут нет.

В романе они пестрят всевозможными пикантностями. Так что можно не обращать особого внимания на то, как именно персонажи говорят об эротике.

Сама суть различается. Ты должен помнить, дорогой Рассказчик, что эротика не ограничивается сексом. Скажу больше: часто и без него хорошо обходится. Во имя любви твои фоновые персонажи будут ухлестывать за героями, бахвалиться, плакать по углам, вздыхать на луну. Пусть игроки сами догадываются, какое влияние оказывают на их персонажей.

Большинство любовников застенчивы, не сразу демонстрируют чувства. Может пройти много времени, прежде чем герои поймут это. Однако может случиться и ситуация, при которой кто-то просто, после нескольких дней, проведенных в компании героев, вдруг встанет перед одним из них и скажет: "Я люблю тебя". В таком случае опиши открытое лицо говорящего, его яркие, широко открытые глаза, но также - его неуверенность и слегка дрожащие губы. Хорошее подспорье в этом - посмотреть на коллег в школе, институте или на работе. Как они к этому относятся? Попробуйте воплотить их любовные переживания в фоновых персонажах.

Как можно говорить об эротике? Не напрямую. Лучше описывать эмоции, сопровождающие конкретные события и впечатления, произведенные на наблюдателей. Приводи детали, которые в совокупности способны создать нужный настрой.

На ней мокрая блузка, которая плотно прилегает к ее податливому, мягкому телу. Создается ощущение, что весь мир сосредоточен только на ней в этот момент. Ее глаза слегка прищурены. Эта похотливая кошечка указывает на тебя пальцем.

Мир полон эротики. Так же, как и в нашей реальности, деторождение является очень важным фактором, часто доминирующим в человеческих отношениях. Большая часть решений фоновых персонажей будет основана на этом. Впрочем, так же, как и в нашем мире, здесь можно

обнаружить полно разочарований и разбитых сердец. В зависимости от того, как был воспитан конкретный человек, он будет мягким или прямым в своих действиях и словах. Помни, что о людях, которых любят, говорят либо очень хорошо, либо с ненавистью. Когда персонаж упоминает своего любимого человека, обращай пристальное внимание на его эмоции. Они даже больше, чем сами слова, влияют на твоих героев. Не исключено, что после этого игроки сами начнут уважать эти вещи.

В большинстве случаев мы сами не выбираем объект своего воздыхания. Часто случается так, что в нас внезапно попадает стрела Купидона. Точно так же и ты, Рассказчик, можешь, например, бросив кубик или на свое усмотрение определить, не попал ли вдруг кто-нибудь из персонажей в ловушку любви. Затем следует отвести его в сторону, поведать об этих чувствах к нему и спросить, как он на это смотрит. Он вовсе не обязан это принимать. Он может бороться с ними, игнорировать или следовать за голосом Купидона. Это осознанный выбор, и игрок имеет на него полное право.

Ты не можешь сказать ему: "Поскольку ты ее любишь, ты сделаешь то, о чем она тебя попросит" и т. д. Игрок все равно должен сам принимать решения относительно своего выбора. Однако обратная сторона заключается в том, что ты в силах играть "сердцем" героя. Той другой, противящейся силой. Нашептывай ему различные решения или эмоции. Такие, которые идут от сердца. Что игрок будет с ними делать, зависит только от него. Ты всегда можешь оценить Волю персонажа, чтобы определить, насколько сложно ему поддаться эмоциям.

Не повествуй о самом сексе. После начала встречи - опьяненные взгляды, первые прикосновения - стоп. Не говори ничего некоторое время. А потом расскажи, как это было. В нескольких словах упомяни нежность прикосновений, безграничные эмоции, крики среди ночи. Если ты хочешь добавить немного юмора, то расскажи о ветхой лачуге, о подглядывающих детях, о совокупляющихся в восторге, стоящих неподалеку животных. Не упоминай подробности. Скорее, они все испортят. Когда речь заходит о насильственном сексе, больше говори об ужасном впечатлении, которое он производит на героинь. Ни слова о конкретике. В такой момент ты рискуешь сделать игру скорее отвратительной, чем пикантной.

- Видишь ли, Висенна, прошло уже довольно много времени с тех пор, как я мотаюсь в одиночестве...

- По лесам и дорогам, - докончила чародейка, закидывая ему руки на шею.

Пестрокрылая птица, сидевшая высоко на ветке дерева, раскрыла крылышки, взмахнула ими, подняла головку и сказала:

- Трррк твиит твииит.

Висенна оторвала губы от губ Корина, взглянула на птицу, подмигнула:

- Ты была права. Это действительно дорога, с которой нет возврата. Лети, скажи им...

Она замолчала, потом махнула рукой:

- Впрочем, нет, ничего им не говори...

"Дорога без возврата"

Наконец, еще одно. Вспомни, как было у АС. Почти у всех персонажей на первом плане была эмоциональная жизнь. Я говорю о любви, разбитых чувствах и объектах воздыхания. Будь внимателен при создании новых персонажей для этой сферы. Это касается любого человека. Спроси, каково отношение каждого персонажа к подобным вопросам. В дальнейшем смело используй информацию, полученную в ходе игры. Напомни своим игрокам, насколько важен был эротизм в романах Анджея Сапковского.

Итого

1. Настроение - это мимолетное ощущение. Никогда не заставляй игроков чувствовать его. Это должно быть результатом их спонтанной реакции.
2. Основой того или иного типа настроения являются музыка и описания природы, вплетенные в фабулу сюжета.
3. Ты - и в первую очередь ты - должен сам чувствовать то, что хочешь, чтобы ощутили твои игроки.

Задания

Подготовь два интересных описания для каждого из рассмотренных выше типов настроения. Помни, что в **"Ведьмаке"** ты можете добиться чего угодно, и ты не ограничен никаким навязанным стилем.

Персонажи

Смотри, ученик! К моей хижине приближается куча людей. Ты говоришь, что у всех у них седая борода, как у меня, усы и одинаковые лица? Будьте осторожен, чтобы такого никогда не случилось с тобой во время твоей истории. Сейчас я расскажу тебе об отдельных героях - второстепенных персонажах. Это люди, при помощи которых ты взаимодействуешь со своими игроками. Каждый человек, которого они встретят, станет для тебя актерским вызовом. Однако в этом кроется большая ловушка. Игроки увидят, что все встреченные ими персонажи - может быть, за исключением их одежды - будут одинаковы. А это непременно произойдет, если перед сессией, когда ты будешь придумывать фоновых персонажей, то сосредоточишься лишь на том, как они должны выглядеть и какие функции будут выполнять. Твои персонажи должны быть разными людьми.

На что обратить внимание при их создании, чтобы они на самом деле отличались? Попробуй начать с поверхностных вещей. Каждый из них может говорить иначе: выше, ниже, быстрее, медленнее, громче, тише. Существует много вариантов, и ты, поиграв немного со своим голосом перед сессией, сможешь придать эти "разные" способы речи конкретным персонажам.

Но это не все; у каждого из них будут разные жесты и поведение. Заранее придумай пару особенностей и сделай пометку рядом с персонажем. Позже, во время сеанса, попытайся отыгрывать этих героев всем телом. Ведь в игре воображения ты не ограничен ни столом, ни стулом. Если какой-либо персонаж напряжен и горд, то выпяти грудь, напряги мышцы, слегка приподняв подбородок вверх, встань по стойке смирно. Когда на сцену вступит дрожащий старик, сядь в уголок, согнись

посильнее, пусть твой голос начнет дрожать. Это все еще поверхностные различия, но как же здорово они могут разнообразить твои сессии. Теперь давай перейдем к более глубоким отличиям. Это будут:

1. Цели.
2. Мотивы.
3. Характер.
4. Уровень интеллекта.
5. Симпатии и антипатии.

Их много, но если ты хорошо организуешь свое приключение, это не займет много времени. Запиши все вышеупомянутые особенности на лист бумаги и укажи по одному предложению или слову для каждой из них. В дальнейшем, когда будешь играть персонажем, говорить от его лица, обращай внимание на такие характеристики, как: характер - нежный, скрытный, грубоватый; уровень интеллекта - идиот, посредственность, философ, гений. Прежде всего именно эти два фактора будут отвечать за каждое сказанное им слово.

Однако время от времени персонажу, как и любому нормальному человеку, придется принимать решение. Для этого обрати внимание на его цели: получить много денег; мотивы: если мне кто-то льстит, я сделаю все, что угодно; симпатии и антипатии: я помогу тому высокому, потому что он мой друг, но ничего не сделаю для этого парня. Основываясь на этих данных, реши, что человек будет делать. Когда дело доходит до смекалки, обращай внимание на уровень интеллекта. О некоторых вещах он просто не сможет помыслить. Таким образом твои фоновые персонажи будут похожи на реальных людей.

Однако помни, что фоновые персонажи как правило слабее героев игроков. Я говорю о слабости не умственной, а физической. Посмотри, как писал Анджей Сапковский. Ведь сложно было найти кого-то быстрее ведьмака Геральта или лучше владеющего мечом, чем Цири. Ты скажешь: а вот персонажи моих игроков - начинающие герои, все будут лучше их. Однако спроси себя: понравилось ли тебе то, что ведьмак был лучше подавляющего большинства противников? С кем ты идентифицировал себя при чтении книги - с ведьмаком или с теми, кто ему проиграл?

Ваши игроки тоже хотят быть лучшими. Вероятно, они тоже читали романы Анджея Сапковского. Вы должны идти им навстречу в этом. Ну ладно, благодаря механике все равно получится так, что начинающие персонажи будут хуже, чем, например, Цири. Это так, но ты, как Рассказчик, можешь подбирать им противников в начале их истории так, чтобы они были слабее героев. Вводи фонового персонажа, который будет сильнее, лишь изредка. Такие ребята не понравятся игрокам. Чтобы исправить это, нужно из этих "лучших" сделать обычных людей. Придай им несколько пороков, некоторые эмоциональные проблемы. Тогда они будут гораздо ближе к игрокам. К тому же, если типичный персонаж, с которым сталкиваются герои, слабее их, будет легко, не нарушая механики и правил здравого смысла, следовать принципу не убивать персонажей игроков. Представь, что тебе пришлось бы делать, если бы каждый второй противник убивал их одной рукой, и ты хотел бы, чтобы они каждый раз выживали.

Обращу внимание еще на один момент. Когда ты настраиваешь приключение, перечисли точные значения характеристик фоновых персонажа. Это позволит тебе быть более объективным в своих историях позже. Если ты этого не сделаешь, то персонаж, которого ты считал бы "сильным", становился бы более сильным или менее сильным в зависимости от ситуации. Это ерунда. Игроки это сразу заметят, и твой мир потеряет реалистичность.

Предложу еще одну интересную идею. Настоящие люди не постоянно веселы или не в настроении. С каждым бывает и так, и так - вне зависимости от их характера. Чтобы внести в сессию подобный элемент юмора, предлагаю использовать кубики. Герои встречают охранника у ворот. Тебе вовсе не нужно было заранее продумывать всю его историю, чтобы понять, в каком он настроении. Брось кубик. Если выпало больше 3 - парень доволен; если ниже - озлоблен. Конечно, здесь можно также применить градацию в зависимости от того, насколько результат отличается от 3.

Настроение фоновых персонажей

1. Озлоблен.
2. В гневе.
3. Нет настроения.
4. Хорошее самочувствие.
5. Радостный, веселый.
6. На небесах нет счастливее его.

Персонажи первого плана

В приключении у тебя таких будет не больше двух-трех. Это те, с кем игроки будут разговаривать. Они важны для истории и, возможно, для всей кампании. Ты должен очень тщательно подготовить таких персонажей, Рассказчик. Создай ему лист персонажа, придумай интересную историю. Достаточно точно определи черты характера, о которых мы говорили ранее. Подумай, как такой персонаж будет реагировать на главных героев. Это облегчит тебе дальнейшую игру. Для этих персонажей старайся соблюдать все правила, касающиеся боя, магии и т. д.

Второстепенные персонажи

В приключении их будет множество. Может быть, двадцать, может быть, тридцать. Например, ты знаешь, что по пути в Реданию персонажей игроков атакует банда грабителей. Подобные типичные разбойники - второстепенные персонажи. Кроме нескольких факторов и внешнего вида, о них больше ничего готовить не нужно. Само собой, не нужно продумывать всех людей, с которыми герои игроков могут столкнуться в городе, куда они направляются. Однако, если им предстоит на какой-то момент возникнуть на пути героев, и ты это знаешь заранее, то стоит подумать о том, чтобы кратко описать черты их характера, записав несколько значений. Однако может случиться так, что большинство фоновых персонажей тебе придется сымпровизировать. Но чем больше разных видов персонажей ты подготовишь заранее, тем проще потом будет достать кого-либо из них из памяти... или из портфеля. Также помни, что в случае конфликта героев

с этими персонажами не стоит соблюдать все правила. Они не должны быть препятствием для персонажей игроков и не должны задерживать сюжет или действие.

Обрати внимание, дорогой Рассказчик, что игроки не должны знать, кто из твоих персонажей находится на переднем или заднем плане. Если бы им это было известно, то они поступали бы по отношению к ним совсем иначе. Однако может случиться так, что второстепенный персонаж станет более важным - и наоборот. Это зависит только от твоих игроков. Если в команду берут, казалось бы, неважного человека, или если он вдруг становится для них значим по другим причинам, следует применить к нему правила для персонажей переднего плана и в перерыве между сессиями продумать его прошлое, цели, характер и т. д. То же самое, только наоборот, может случиться если игроки задвинут проработанного тобой персонажа первого плана на фон. Ну, тогда придется положить его обратно в портфель - может, когда-нибудь пригодится...

Итоги

1. Все не игровые персонажи должны быть разными. Со своими характерами, целями, симпатиями и антипатиями.
2. Фоновые персонажи должны быть по большей части слабее главных героев. Посмотри, как это было в книгах Анджея Сапковского.
3. Фоновые персонажи не всегда находятся в одном и том же настроении. Брось кубик, чтобы определить, что у них "болит" сегодня.
4. Детали продумывай только для персонажей переднего плана.

Задания

Создай и распиши трех разных персонажей переднего плана и пять второстепенных персонажей.

Персонажи игроков

Игроки часто сильно отличаются от героев, которыми они управляют. Им не всегда удается сыграть того персонажа, которого ты хотел бы, Рассказчик. Однако это игра воображения. Не тебе судить об их актерских способностях. Также не тебе решать, какой персонаж больше подходит игроку. Ведь это игра, а не театр. То, что ты можешь оценивать, а затем выражать в количестве очков опыта - это количество усилий, которые игрок приложил, чтобы отыграть своего персонажа. Есть люди, для которых это легко, или же отыгрываемый персонаж настолько похож на них, что им не нужно прилагать слишком много усилий, чтобы хорошо его изобразить. Бывает и так, что человек с небольшими актерскими данными пытается сыграть совершенно чуждого ему персонажа. Было бы ошибкой отговаривать его от этого. Это исключительно решение игрока, и ты не должен ему ничего предлагать.

Оценивая игроков по их усилиям, а не по природным актерским способностям, ты никого не оттолкнешь от игры. Непризнанным "великим актерам" можешь объяснить отдельно, как ты распределяешь очки опыта. Я видел Рассказчиков, которые, веря в свою непогрешимость, указывали игрокам, как плохо те играют, что их персонажи им не подходят, и что, по их мнению, они должны играть кого-то другого. Знаешь, что случилось? Те, кого они хвалили, все еще играют с ними, но большинство ушло.

Игра воображения - RPG - это не экзамен в театральном вузе, это прежде всего очень весело. Если, с другой стороны, какой-либо игрок указывает на чужую "плохую" игру, наедине посоветуй ему этого не делать.

Постарайся поговорить со своими игроками перед сессией. Вместо того, чтобы спрашивать их, кого они хотят сыграть, узнай, какой персонаж из книг Анджея Сапковского им больше всего понравился. Это заставит тебя понять, кем они действительно хотели бы быть в мире воображения. Поговори с каждым человеком немного о книжном персонаже. Наконец, спроси, не хотел бы он сыграть такого персонажа. Помоги игроку создать его; пусть самым важным для него будет характер главного героя и его отношение к другим людям, а не история. Приходи на такую встречу с блокнотом и записывай комментарии о персонаже по пунктам.

Создание многостраничных предысторий практикуется и в других играх. За это игроки даже получают дополнительные очки. Однако следует помнить, что некоторые люди обладают особым даром переносить слова на бумагу, а другие предпочитают все представлять в воображении. Поэтому наказывать таких людей, оставляя без дополнительных очков, было бы недоразумением. Часто ведущий игры даже не читает их предыстории. Опять же - недопустимо. Неважно, сколько игрок напишет о своем персонаже. Важно, чтобы ты знал столько, сколько необходимо. Для этого тебе нужно встретиться с каждым из игроков перед сессией наедине и записать всю необходимую информацию. В конце концов, ты же будешь использовать ее позже. Обрати внимание на тайны персонажей. Игрокам нравится, когда другие узнают об их героях из их уст и благодаря их действиям. Поэтому не раскрывай остальным ничего из того, о чем был ваш разговор, если только игрок сам не попросил тебя сделать какие-то конкретные сведения общедоступными.

Перед сессией убеди игроков проникнуться своими героями. Донеси о них, что они будут именно ими на время игры. Пусть используют их жесты, мимику и пытаются перенять их облик. Во время сессии позволь игрокам ходить, стоять и сидеть. Все, что потребуется - лишь бы это напоминало действия персонажей в их воображении. Однако, не заставляй их делать это. Ведь так они могут устать. Убедись, что все обращаются друг к другу по имени персонажа. Не позволяй обсуждать вопросы, не относящиеся к сессии. Эти несколько часов предназначены только для мира воображения.

- Никогда больше так не поступай, Геральт. Не говори так с теми, у кого в руках власть. Никто не простит тебе этого, а ты знаешь королей, знаешь, что средств у них достаточно. Кинжал. Яд. Подземелье. Раскаленные клещи. Есть сотни, тысячи способов, к которым обращаются короли, привыкшие мстить за оскорбленную гордость. Ты не поверишь, Геральт, как легко задеть гордость некоторых владык.

"Вопрос цены"

Проблема ведьмака

Ты можешь, уважаемый Рассказчик, наткнуться на проблему повсеместного ведьмачества. Просто все захотят поиграть ведьмаком - и что делать? К сожалению, реалии мира не позволяют этого. В отряде может быть не более двух ведьмаков. Однако еще лучше, если бы в нем был только один. Если остальная группа все еще не может смириться с этой идеей, пусть все подготовят листы персонажей-ведьмаков и меняются через некоторое время. Но лучше было бы придать больше возможностей обычным игровым персонажам. Дело в том, что разница между ними и ведьмаками не должна быть столь велика. Подобное решение способно сгладить углы. Помни, что хороший маг может быть столь же могущественным (и даже более), чем знаменитый убийца чудовищ. Ты должен донести это до игроков.

Однако вышеупомянутый обмен основан на том, что нынешний ведьмак станет играть заранее подготовленным, другим персонажем, а к команде присоединится еще один охотник на монстров. В этом есть и иная неувязка. Партия не может постоянно сталкиваться с ведьмаками. Их по-настоящему мало в этом мире. Если ты хочешь описывать встречи с ведьмаками, то делай это только раз в несколько приключений. Ты скажешь, что из-за этого персонажа у игроков не будет равных противников? Во-первых, равным противником будет в таком случае разве что другой ведьмак, и он будет лучше остальных героев. Во-вторых, я уже говорил, что оппоненты персонажей игроков должны быть слабее их. Примерно так это выглядело в книгах у АС.

Итоги

1. Не критикуй отыгрыш игроков. Подумай, сколько сил они вложили в создание персонажа - и добавь им за это пункты навыков.
2. Именно ты должен хранить необходимую информацию о персонажах. Не заставляй их писать многостраничные истории, если они этого не хотят.
3. Во время сессии игроки перевоплощаются в своих героев с помощью речи, жестов, движений и костюмов.
4. В команде не может быть более двух ведьмаков.

Задания

Подумай, как ты можешь подчеркнуть роль, используя предметы одежды. Такие предметы, которые ты сможешь легко достать или сделать.

Создание сценариев

Медленно, но верно, дорогой будущий Рассказчик, мы приближаемся к концу нашей науки. Итак, пришло время рассказать тебе, как создавать сценарии. Помни, что много таковых ты наверняка найдешь, например, в журнале **"Магия и меч"**, в планируемых дополнениях к игре **"Ведьмак"** и в Интернете. Чужими приключениями пользоваться не зазорно - поэтому одно из них и попало в это руководство. Часто у тебя не будет времени придумывать новую историю или просто закончатся идеи. В таких случаях нет ничего лучше готового сценария. Конечно, к нему тоже нужно хорошо подготовиться. Прочитай его несколько раз, выпиши наиболее важные моменты. Иногда нужно слегка подстроить его в соответствии с твоим стилем. Ну и что, что не ты создал его? Ты всегда имеешь право настроить его и изменить все, что тебе нужно для сессии.

Но что же, если ты хочешь придумать историю сам? Казалось бы, простое дело. Ты смотришь фантастический фильм, а потом думаешь о нем в виде игровой сессии. Нет ничего более обманчивого - все не так просто. Прежде всего, удостоверься, что не придумал линейный сценарий. Что это? Если ты продумываешь только то, что будут делать твои игроки, и соответствующим образом подстраиваешь остальную часть истории (так происходит в киносценариях), то это линейность. Герои смогут перемещаться только между точками, которые ты для них подготовил, по одной заранее обозначенной формуле. Ты не должен позволять такому происходить. В таком случае ты просто мог бы рассказать им всю историю сразу, без необходимости играть в нее.

Игроки должны иметь возможность свободно перемещаться в твоем приключении. Они должны ощущать свободу выбора. В линейном сценарии нет ничего, кроме пути, который ты придумал заранее. Чтобы заставлять их идти по запланированному пути, тебе придется ужасно искажать реальность.

Так что же делать? Подготовь сценарий "проблемы", то есть такой, в котором поначалу полностью игнорируется присутствие персонажей. Придумай главную проблему. Предположим, ты хочешь, чтобы твоя история произошла в сельской местности. Поразмысли, в чем будет суть проблемы. Скажем, злой сельский солтыс, который от имени страшного чародея забирает дочерей других кметов. Теперь важно перечислить всех второстепенных персонажей: солтыса, семьи жертв и т. д. Игроки тебя пока что совершенно не интересуют.

Продумай вторичные сюжеты, относящиеся к основной задаче. Например, мельник никогда не любил старого Баркеса и поэтому будет обвинять его в похищении людей. Кроме того, лорд из соседнего замка должен через три дня приехать за десятиной, поэтому селяне как можно быстрее прячут часть своего имущества. Старая Германова замышляет, как бы избавиться от жены корчмаря и т. д. Подготовив

- Ошибочно и бездарно! Нельзя было так действовать. На этом фланге надо было поставить конницу и вдарить сбоку!

- Ха! - рявкнул Крах ан Крайт, хватив костью по столу, в результате чего лица и туники соседей покрылись пятнами соуса. - И ослабить середину? Ключевую позицию? Нелепица!

- Только слепец или чокнутый не маневрирует при такой ситуации!

- Точно! Верно! - крикнул Виндхальм из Аттре.

- А тебя кто спрашивает, говнюк?

- От говнюка слышу!

- Заткнись, не то огрею костью!

"Вопрос цены"

Ритм повествования

Как бы хорошо вы ни продумали заранее проблему - приключение с планом будущих событий - необходимо оставаться гибким. Не все, что вы готовите для себя, должно нравиться игрокам. Часто то, что показалось вам интересным, в процессе игры окажется скучным, и наоборот - элемент, на который вы раньше не обращали внимания, очень их заинтересует. Поэтому вам следует постоянно углублять или сворачивать такие темы, в зависимости от того, как на них реагируют игроки. Бывает и так, что от некоторых вещей просто стоит отказаться. Это выясняется, к сожалению, только во время повествования. И ничего страшного, что вы приложили к этому немало усилий - игроки пришли развлечься, а не ради обязательного ознакомления с "потрясающими" идеями Рассказчика. Обратите на это внимание. Иногда, когда имеете дело с хорошими игроками, трудно сказать, сильно они напуганы или им скучно. Они могут - даже в моменты, когда ничего интересного не происходит - своей игрой раскрасить момент так, что, казалось бы, этот самый фрагмент нужно продлить. Это часто бывает губительно для Рассказчика. Внимательно следите за своими игроками. Если это люди, которые могут повеселиться, независимо от того, скучна сюжетная линия или нет, постарайтесь быть более бдительным. Вы всегда можете сами попросить их перед сессией подсказывать во время приключения, когда нужно "промотать"» сюжет или замедлить его. В этом нет ничего постыдного, и это может значительно обогатить вашу историю. После нескольких таких сессий вы быстро поймете, что нравится вашим игрокам.

несколько таких сюжетов, ты обрисуешь "проблему". Но пока что это статичное изображение. Ты должен задать ему временные рамки. На завтра Германова запланировала ночью прокрасться в корчму, чтобы добавить яд в пиво жене корчмаря. Она получила его позавчера от знахарки из-за реки. Этой или следующей ночью лорд посылает в деревню шпиона - Ицека - чтобы узнать, где кметы прячут свое добро. Деревенский мужик (отец одной из пропавших девочек) замечает Ицека и начинает его преследовать.

Ты можешь придумать много таких "будущих" событий, включая завершение проблемы, например, когда глава деревни сбегает из поселения на ковре-самолете чародея. Вся история сложилась бы именно так, если бы не персонажи игроков. Настало время ввести их в эту историю. Например, мельник - старый друг одного персонажа. Он попросит помочь в разгадке тайны похищенных девушек, указывая при этом преступника. Вторым нанимателем героев станет солтыс, который, чтобы скрыть правду, предложит им деньги за раскрытие дела, тем самым отведя от себя подозрения.

Ты не сможешь предсказать все исходы. Не удивляйся тому, что будут делать игроки. Может быть, они вообще не разгадают тайну. Может быть, они отступят на полпути, сказав, что это слишком сложно. Может быть, они учинят дебош, во время которого сгорит деревня, погибнет лорд замка или произойдет что-то еще более странное. Ты должен указать игрокам перед сессией, что проблема, с которой они столкнутся, не обязательно должна быть разрешимой или соответствующей их силам. Это придаст миру гораздо большую реалистичность. Однако у самих игроков (и их героев) будет колоссальная свобода передвижения. Самое приятное то, что тебе не нужно искажать сюжет, чтобы добиться успеха. То, что они делают, зависит только от них. Если, несмотря на все твои уловки, они захотят поскорее покинуть деревню, заверши приключение через несколько минут. Они сами поймут, что веселье кончилось, и поэтому им придется расходиться по домам.

Заглянем в книги самого создателя ведьмака. Смотри, Рассказчик - там отдельные истории связывают героев и некоторые сюжеты в единое целое. Это кампания. Она не подразумевает приключение, охватывающее сотню сессий. Скорее речь идет о небольших историях на одну-две встречи, связанных самой командой и, возможно, о каком-то более крупном сюжете, который ты придумал в начале. В случае с книгами Сапковского это была история о нахождении Геральтом Цири - что же будет у тебя? Подумай.

Сказки как источник идей

Здесь я хотел бы обратить твое внимание, Рассказчик, на специфику творчества Анджея Сапковского, на котором будет основываться твой стиль. Создатель ведьмака очень часто использует сказки и легенды. Он как бы выворачивает их изнутри наружу, находя реальное и часто трагическое объяснение содержащимся в них историям. Вспомните сказку про Белоснежку, нашедшую свое отражение у Сапковского. Лесник отпустил главную героиню, но предварительно изнасиловал ее. С другой стороны, она сама хоть и жила с краснолюдами (то есть, с гномами), но супа им не варила, ибо трудно успевать на это, постоянно шастая по дорогам. Однако в начале этой истории мы видим лишь шаблон, всем известную сказку. Присмотревшись повнимательнее, мы узнаем страшную и от части забавную правду. Это тот тип черного юмора, который ты должен использовать в своих сценариях. Ты берешь сказку и придумываешь для нее второй, более правдивый вариант. Когда персонажи игроков "вникают" в поставленную перед ними задачу, они сперва понимают, что имеют дело с сюжетом, взятым из волшебной сказки. При ближайшем рассмотрении оказывается, что за всем этим стоят деньги, грязные желания и т.д.

Это не всегда обязана быть сказка; часто достаточно полагаться на известный шаблон. Помните пример странствующего волшебника со звездами на шляпе? Это такой сказочный шаблонный чародей, который на самом деле является продавцом "эльфийского порошка по бросовой цене". Ты уже видишь схему?

К счастью, история человечества преисполнена таким большим количеством сказок и забавных шаблонов, что их тебе и другим Рассказчикам хватит надолго. Однако иногда стоит наоборот отучать игроков искать во всем второе дно - чтобы в твоей истории могла существовать настоящая сказка. Таким образом, мы получим то, что так легко найти у автора саги о ведьмаке - постоянный сюрприз. Подумай сам. Большинство веселых сцен в

- Прошлой зимой князь Погробарк, не будучи столь тонок умом, пытался нанять меня для поисков красотки, которая, пресытившись его ухаживаниями, сбежала с бала, потеряв туфельку. Я с большим трудом убедил его, что для этого нужен ловкий охотник, а не ведьмак.

"Вопрос цены"

книгах Анджея Сапковского - результат неожиданности. Переиначивание смысла того, что мы кода-то считали однозначным.

Тем не менее, ты все равно должен помнить, Рассказчик, что **"Ведьмак: Игра воображения"** - это в первую очередь "приземленное" фэнтези. Здесь следует обращать внимание на то, сколько у персонажа грошей в кармане и будет ли у него завтра на что поесть. Строй свои сценарии так, чтобы они касались обычной серой жизни. "Серой" для жителя того мира, но такой интересной для нас. Многие приключения могут быть связаны с такими вещами, как переправа через реку, бегство от марширующих армий, борьба с разбойниками или даже успокоение восставших крестьян. В такого рода фэнтези героям не нужно побеждать драконов, добывать горы золота или спасать принцесс. Это было бы даже контрпродуктивно.

В случае чего - обращайся к первоисточнику. Взгляни на приключения Геральта, Мильвы и Цири. Правда, время от времени там описывались разные интересные места, вроде Брокилона, потом острова Танедд, а затем - маленького пряничного королевства. Однако нигде не было "сказочно", и под героическими подвигами не подразумевались победы над многотысячными вражескими армиями, откапывание тонн алмазов или бросок кольца в вулкан. В отличие от обычного фэнтези, твои приключения должны быть полны юмора. Однако не стоит превращать их этим в абсурд. Помни, что в каждой сказке есть своя трагическая подоплека. Это относится и к твоим героям.

Итого

1. Нет ничего плохого в том, чтобы пользоваться чужими приключениями.
2. Ты можешь изменить чужое приключение в соответствии со своими нуждами.
3. Придумывай обстоятельства, в которые ты собираешься поставить игроков, а не то, что они решат с ними делать.
4. У каждой сказки есть свой контекст, используй его в качестве основы для собственного сценария. **"Ведьмак"** - это "приземленное" фэнтези. Однако, приземленное для мира воображения, для нас же это будет удивительное приключение.

Задания

Найди дома книгу сказок. Выстрой проблемы приключения на основе трех из них. Подумай, каким могло бы быть реальное положение дел.

Награда

О том, как награждать, ты уже узнал ранее, ученик. Итак, мы знаем, что очки опыта следует выдавать за усилия, приложенные к игре. Остается вопрос - сколько?

Однако сперва стоит узнать, что сколько стоит. За 10 очков ты приобретешь **плохой** (1) уровень навыка, за 20 - **средний** (2) и т. д. Так же, как и при создании персонажа, но в десять раз дороже. Конечно, чтобы поднять навык на уровень выше текущего, у тебя должны быть куплены все предыдущие. Итак, если игрок спрашивает тебя (он должен это знать сам, но всегда может спросить), сколько ему нужно очков, чтобы из **хорошего** (3) навык стал **отличным** (4), ты отвечаешь: "Желаемый уровень, умноженный на 10", то есть в его случае требуется 4 x 10 = 40 очков опыта.

В случае с атрибутами вопрос сложнее. Эти характеристики в большинстве случаев врожденные и развить их достаточно сложно. Следовательно, множитель вместо 10 здесь будет равен 50. Если ты хочешь улучшить черту со **средней** (2) до **хорошей** (3), то на это нужно 3 x 50 = 150 очков опыта.

За одну сессию не начисляй более 20-30 очков. Разницу в усилиях оценивай между 1 и 15 баллами. Это означает, что игрок, который плохо старается, получит, например, 20 ОП, а тот, кто приложил много усилий, получит 27 ОП. Таким образом, ты даешь всем возможность равного развития (потому что все махали мечом или разговаривали с фоновыми персонажами и т. д. - так почему развиваться должен только старающийся?), и при этом отмечаете разницу в отыгрыше персонажей.

Помни, что нельзя позволять игрокам развивать навыки героев, которые они не использовали на игре или во время перерыва между сессиями (например, год уроков фехтования между сессиями). Не должно возникать ситуации, в которой персонаж внезапно научился стрелять из арбалета после того, как ранее всю сессию сражался мечом.

Кодекс Рассказчика

Да, дорогой подмастерье, это последний день твоей учебы. Завтра ты получишь заветный титул мастера повествования - Рассказчика. Поэтому сегодня я должен рассказать тебе о твоих обязанностях и привилегиях. С завтрашнего дня ты сам сможешь присуждать это почетное звание. Однако, как и я, ты тоже должен будешь до этого лично обучить кандидата. Твой подмастерье должен будет учиться у тебя этому сложному искусству в течение как минимум двух месяцев. По истечении этого времени устрой ему экзамен. Поиграй с ним и посмотри, сколь многому он научился. Однако перед игрой внимательно расспроси его о кодексе, о котором я буду рассказывать сегодня. Тебе не нужно знать его наизусть, слово в слово. Однако важно, чтобы ты мог перечислить обязанности Рассказчика по пунктам. Точно так же важно иногда поучиться у другого мастера этого искусства. Всегда стоит гордиться тем, что набирался опыта у великих людей этого мира. Позже ты

сможешь сказать: "Я учился у самого Гилгонда" или у любого другого великого Рассказчика, который и сам хорош, и при этом обучил нескольких широко известных других мастеров.
Исходя из этого, можно сказать, что если ты воспитаешь в своем искусстве великих мастеров, то и сам обретешь огромную славу. Ибо они будут прославлять тебя как своего наставника, превосходящего даже их. Еще одна вещь, которую нужно помнить. Настоящий мастер повествования всегда учится. Недостаточно просто обучиться у наставника. Ты должен продолжать оттачивать мастерство в этой области. Поэтому записывай после сессий наблюдения и заметки о ходе встречи. Подмечай, что было плохо, а что хорошо. Что стоит изменить, и что развивать. Точно так же через несколько дней после окончания приключения встреться с каждым из игроков по отдельности и спроси их, какие впечатления остались у них после твоей истории. Если они будут соответствовать тому, чего ты хотел добиться - это успех. Если нет, то подумай, где ты ошибся. Не думай, что со временем твое искусство станет лучше. Ничего похожего. Только готовность учиться поможет достичь высокой степени мастерства за очень короткое время.

Вот и сам кодекс

1. В нашей игре мы получаем гораздо больше радости от удовольствия игроков, чем от сиюминутного наслаждения тем, что мы властелины судьбы.
2. Игроки должны развлекаться, и не вам убивать их персонажей. Погибнуть - это их выбор.
3. Механики можно использовать изредка.
4. Лучше всего рассказывать историю трем людям, а сессия должна длиться от двух до пяти часов.
5. Никогда не навязывайте описания.
6. Игрок во время сессии может заявить все что-угодно. Вы не можете запретить ему это делать. Вам решать, как описать все последствия.
7. Если в вашей группе есть застенчивый игрок, обратите на него особое внимание.
8. Отказ от механики не означает, что вы не учитываете лист персонажа. Нет, это очень важный элемент игры, и он только для вас, Рассказчик.
9. Навык, на который игрок потратил больше всего очков, является для вас показателем того, в чем он хочет быть лучшим на игре.
10. Какие бы слова вы ни использовали, игроки все равно почувствуют эмоции, которые вы излучаете.
11. Ваши неигровые персонажи должны быть разными людьми.
12. Не вам судить об актерских способностях и не вам решать, какой персонаж больше подходит для игры. В конце концов, это развлечение, а не коммерческий театр. Просто старайтесь лучше.
13. Придумайте задачу, в которую будут вовлечены персонажи во время игры, а не то, что они должны будут делать.
14. В каждой сказке есть трагическая подоплека.
15. Рассказчик всегда учится.

А теперь расскажи мне, чему тебя научил кодекс. Я вижу, ты все помнишь. Экзамен сдан. И поэтому я присваиваю тебе звание Рассказчика. Носи его гордо и достойно. Не забывай, что все это просто ради веселья.

Задания и пример

Во-первых, постарайся внимательно прочитать весь текст, чтобы понять, как представить каждую ситуацию. Затем прочитай вслух и разыграй это так, как будто игроки сидят перед тобой. Все комментарии для тебя помечены словами **"Информация для Рассказчика"** или аббревиатурой **"ИдР"**.

[**Информация для Рассказчика:** Расслабьтесь. Вам предстоит описать, как все персонажи спят в своем лагере на лесной поляне. Для правильного настроения ваш голос должен звучать спокойно и тихо. Вы удобно усаживаетесь в кресло, смотрите куда-то вдаль, как будто разглядываете угасающий костер].

Рассказчик: *Ваш костер медленно гаснет. Опускается тишина. Такое ощущение, что даже цикады нашли себе занятие поинтереснее, чем нарушать стрекотом безмолвие ночи. Только лошадь Крамуса не спит [**ИдР**: Продемонстрируйте в голосе нетерпение, как будто конь мешает вам, Рассказчик] - она беспокойно фыркает на своем месте.*

Крамус: Паршивый обжора, разве я не дал ему овса? [Я вылезаю из-под одеяла, молча встаю и подхожу к лошади].

[**ИдР**: Все тот же тон, что и в начале, но уже чуть менее спокойный. Как будто вас беспокоит ситуация. Попробуйте передать холод игроку].

Рассказчик: *Ты осторожно проходишь между своими спящими товарищами, окружившими костер. Становится холодно, зубы постукивают. Когда ты подходишь к лошади,* [**ИдР**: Теперь начните говорить напряженно. Немного прищурив глаза. Чуть ли не по буквам. Ваше тело должно быть собрано, а мышцы напряжены. Наклонитесь к игроку. Загляните ему в глаза. Сделайте это в один момент] *цикады вновь начинают стрекотать - на этот раз оглушительно и яростно!* [**ИдР**: Еще быстрее и громче] *Лошадь фыркает, пятится и встает на дыбы, издавая громкое ржание.*

Крамус: [Я отпрыгиваю от лошади и кричу]. Подъем! Что-то не так!

Мирабель: [Я вскакиваю, тут же хватаясь за меч].

Фиалок: [Я сажусь и осторожно оглядываюсь].

[**ИдР:** А теперь вставайте. Начните нервно расхаживать по комнате. Произносите слова быстро, с короткими паузами для вдохов]

Рассказчик: *Пение цикад все еще громко раздается отовсюду. Огонь почти погас, все ваши лошади дергаются, громко ржут и нервно брыкаются.* [**ИдР:** Как будто в недоумении. Немного нервно. Наклонитесь над столом или свечой] *Когда вы оглядываетесь, кажется, что граница леса колышется, а тени луны скачут по ветвям.* [**ИдР:** Прервитесь на резком вдохе. После "вдруг" задержите дыхание. Быстро посмотрите в сторону, как будто увидели что-то позади одного из игроков] *Вдруг...* [**ИдР:** Остальное произнесите на резком выдохе. Как будто последующие слова должны прояснить все] *весь гул разом стихает. Повисает полная тишина, лошади кажутся еще более озадаченными, чем вы...* [**ИдР:** Быстро и громко. Вскочите со стула] *Вы слышите треск веток где-то между деревьями.* [**ИдР:** Кивните головой, как будто указываете]

Мирабель: [Я встаю и жду лицом к лесу].

Фиалок: [Я произношу заклинание, вновь разжигая костер].

Крамус: [Я стою рядом с Мирабель, сжимая свой меч].

Рассказчик: *Вы чувствуете холод. Огонь, зажженный магией Фиалока, дает свет, но совсем не согревает. Вы смотрите в сторону деревьев, откуда отчетливо слышны шаги.* [**ИдР:** На этом предложении начните повышать голос. После точки прервитесь и затаите дыхание. Многозначительно взгляните на игроков]

Крамус: [Кричу]. Кого там еще черт принес?!

[**ИдР:** Теперь медленно и тихим голосом. Произнесите окончание скучающим тоном]

Рассказчик: *Из темноты появляется стройная фигура. Вы видите пожилого мужчину, обильно запачканного грязью. На нем рваная ливрея, в руках длинная палка. Он дружелюбно улыбается.*

[**ИдР:** Встаньте, сделайте лицо усталого философа. Изобразите, будто опираетесь на трость. Произнесите второе предложение смиренно. В конце улыбнитесь].

Рассказчик в роли незнакомца, фонового персонажа: Не бойтесь, я просто странник в поиске добрых людей и теплого очага. И меня вовсе не черт принес, милсдарь рыцарь, а лишь тоска по товарищам.

[**ИдР:** Теперь говорите голосом дедушки, рассказывающего детям сказку. Легко и размеренно]

Рассказчик: *Его голос чист и величав. Старик остановился и бросил один взгляд на вас, а второй - на костер* [**ИдР:** Здесь усмехнитесь. Посмотрите куда-нибудь вниз, как будто вы разглядываете эти остатки] *и ваш вертел с остатками ужина.*

Мирабель: [Шепчу]. Пусть идет своей дорогой, зачем он нам...

Крамус: Я имел в виду не черта, а чертову дорогу, скорее. Присаживайтесь к костру [Сказав так, я убираю свой меч в ножны].

Фиалок: Эх, Крамус, ты бы даже гуля пригласил к себе домой...

[**ИдР:** Все еще спокойным тоном, но вы больше не рассказываете историю. Последние два предложения произнесите с ноткой жалости]

Рассказчик: *Улыбка незнакомца становится еще шире, когда он садится у огня. Теперь вы можете видеть, что его одежды явно когда-то были довольно роскошными и дорогими. Сейчас же грязь засела даже в морщинах на лице вашего гостя.*

Мирабель: Не нравится мне это...

Крамус: Успокойся, девочка, старик поест и уснет, а мы соберемся еще до восхода солнца. Нам не повредит любая компания.

Мирабель: Ладно, ладно... [Незнакомцу]. Вот тебе, дедушка, кусок зайца, пойманного сегодня Фиалоком. Наслаждайся.

[**ИдР:** Присядьте, поднесите руки к лицу, как будто вы грызете эти остатки. Говорите словно с полным ртом. Посмотрите по очереди на каждого игрока]

Рассказчик: *Старик жадно вгрызается в кости, счастливо глядя на тебя.*

Крамус: [Я иду к нашим лошадям, что с ними?].

Рассказчик: *Ваши лошади сейчас спокойны, они спят. Вокруг все тихо и спокойно. С востока дует легкий холодный ветерок.*

Фиалок: [Я присаживаюсь рядом со стариком]. Откуда вы, милсдарь... Как нам вас называть?

[**ИдР:** Снова присядьте. Через некоторое время устройтесь поудобнее. Обратите внимание на игрока, который спросил. Словно учитель]

Незнакомец: Я Виеннэ. Я пришел из Долины.

Фиалок: Долина? Какая долина?

Незнакомец: [**ИдР:** Прямо и резко]. Долина Цветов.

Мирабель: Вы эльф? Вы не похожи на эльфа.

Незнакомец: [**ИдР:** Криво ухмыляясь] В моих жилах больше эльфийской крови, чем человеческой.

Рассказчик: *Виеннэ перестает есть,* [**ИдР:** Теперь напрягитесь и прищурьтесь] *с опаской разглядывая вас. Незнакомец: Судя по всему, вы уже какое-то время в пути. Куда вы направляетесь?*

Крамус: Юг. Лирия.

Незнакомец: [**ИдР:** С холодной ненавистью в голосе]. Значит... [Он встает]. Вы те, кого я искал.

Рассказчик: *В то же мгновение незнакомец прыгает вперед, вытаскивает кинжал и атакует Фиалока.*

[**ИдР:** После слова "Фиалока" немедленно обратитесь к этому игроку. Укажите на него. На пальцах сосчитайте до пяти. Затем посмотрите на каждого игрока по очереди. Не давайте им более трех-четырех секунд]

Крамус: [Я подсекаю его!].

Мирабель: [Я отпрыгиваю и выхватываю меч].

Фиалок: [Я отпрыгиваю].

Рассказчик: [**ИдР:** Все тот же лихорадочный тон. Ваши слова должны выстреливать, как ружье] *Фиалок опрокидывается на спину, будучи едва задет. Крамус валит эльфа с ног и прижимает его к земле.*

Мирабель: [Я подскакиваю к нему и приставляю лезвие своего меча к его горлу].

Рассказчик: *Незнакомец вздрагивает и судорожно сглатывает, потом что-то бормочет и вдруг загорается. Он горит!* [**ИдР:** Упадите на пол. Сделайте то же самое, что и описанный фоновый персонаж]

[**ИдР:** Опять же, быстро по очереди обратите лицо и руку к каждому игроку. Сразу после короткой заявки - следующая].

Мирабель: [Я отпрыгиваю].

Крамус: [Я хватаю одеяло и накрываю им эльфа].

Фиалок: [Я встаю и помогаю Крамусу].

[**ИдР:** Теперь медленнее. Но все еще лихорадочно].

Рассказчик: *Вы накрываете его одеялом, тушите пламя. Вы чувствуете ужасный запах; эльф содрогается в конвульсиях. Через некоторое время он замирает - вы видите, как его тело расслабляется.*

Фиалок: [Я снимаю одеяло].

Мирабель: [Я помогаю ему с мечом в руке].

Рассказчик: [**ИдР:** Медленно и с отвращением]. *Вашим взглядам открывается вид обгоревшего тела. Сгорело все, в том числе и одежда. Остатки лица скорчились в чудовищной гримасе. Под мышкой видна треснувшая фляжка* [**ИдР:** Последние слова произнесите как бы вопросительно. Посмотрите внимательно на игроков].

Крамус: Что это такое, черт побери?

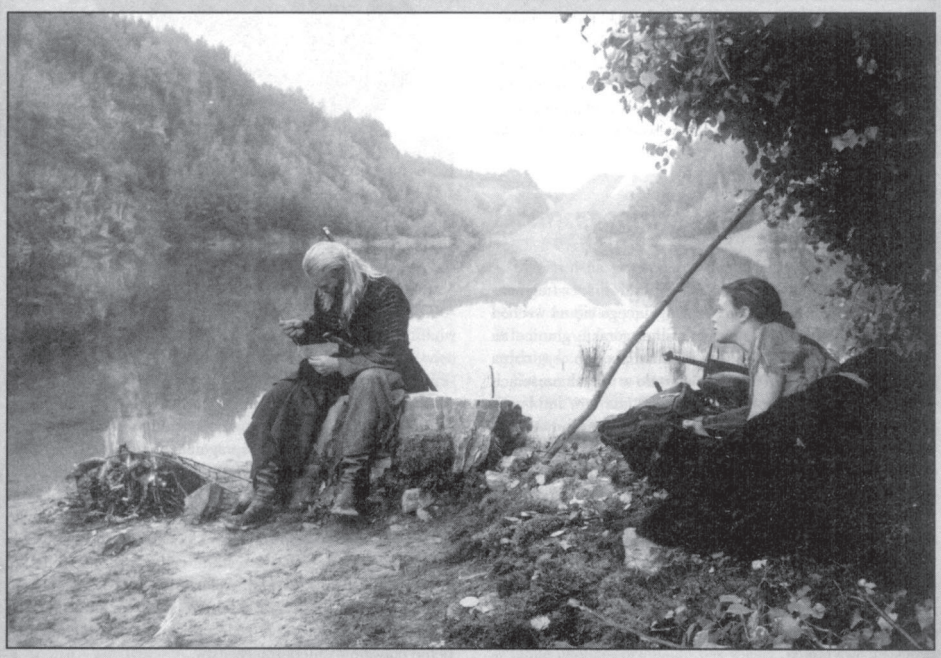
Мирабель: [Поднимаю кинжал эльфа].

Рассказчик: [**ИдР:** Обычным рутинным голосом]. *Ты поднимаешь кинжал с земли и внимательно осматриваешь его. Типичная эльфийская работа - кинжал больше похож на вычурный нож для бумаги, чем на оружие. Весь клинок блестит, будто покрыт жиром. Кончик также покрыт кровью.*

Фиалок: Великая Мелитэле! Яд!

Рассказчик: [**ИдР:** Будто зачитывая некролог. Мышцы щек напряжены. Глаза широко открыты] *Фиалок падает на землю.*

КРАЙ СВЕТА



КНИГА КОНТИНЕНТА

Он был в пути уже два дня. Королевский приказ и почта застали его в Хагге, где он отдыхал после возвращения из Третогора. Из крепости выехал ночью, рысью прошел по большаку вдоль левого берега Понтара, перед рассветом пересек границу с Темерией, а теперь, в полдень второго дня, уже был на берегу Исмены. Если б король Фольтест оказался в Вызиме, Аплегатт вручил бы ему послание еще минувшей ночью. К сожалению, короля не было в столице, он пребывал на юге страны, в Мариборе, почти в двух сотнях верст от Вызимы. Аплегатт знал об этом, потому в районе Белого Моста оставил ведущий на запад большак и поехал лесами в сторону Элландера.

"Час презрения"

Что такое Континент?

Проще всего сказать - ваш дом, ваш новый дом. Место, в котором, перемещаясь в мир **"Ведьмака"**, вы переживете большую часть своих приключений, испытываете моменты триумфа и отчаяния, обретаете славу, богатство - или же вас ждет тут скорая смерть.

Континент - это земля, завоеванная людьми, где остатки старых рас пытаются выжить, как-то ужиться с ними, или отчаянно сражаются за выживание и, прежде всего, за достоинство своего народа. Это очень опасные земли, хоть и управляемые цивилизованными существами, все же полные чудовищ, лишь некоторые из которых являются делом рук природы.

А конкретнее?

Континент - это, по сути, не отдельный материк, а фрагмент гораздо большей части суши, простирающейся к востоку от Великого моря. Однако естественные горные границы настолько изолируют его от остального мира, что здесь возникла самобытная культура, непохожая на ту, что зародилась в других частях земного шара.

Континент - это прежде всего регион, ограниченный на западе берегами Великого моря, на севере - Драконьими горами, на востоке - хребтами Огненных гор, Синих гор и массива Тир Тохаир, тянущегося вдоль границы Геммеры. Также пограничьем принято считать княжество Туссент, находящееся в месте схождения Синих гор и Тир Тохаира. Некоторые географы также продлевают границы Континента до Нильфгаарда, указывая на прочные культурные и экономические связи империи с Севером, но многочисленные различия между ее цивилизацией и культурой нордлингов не позволяют большинству ученых согласиться с этим мнением.

Страны Континента

- Взгляни на карту. Смотри, сколько тут крепостей. Заметь: вот Вердэн, вот Острова Скеллиге...

- А это что такое? Большое белое пятно?

Ярре пододвинулся ближе, она почувствовала тепло его коленки.

- Лес Брокилон. Это запретный район.

"Кровь эльфов"

Ниже вы найдете описания самых важных стран Континента, достаточно подробные, но все же предоставляющие широкий спектр возможностей для вашего воображения. Земли, по которым вы будете

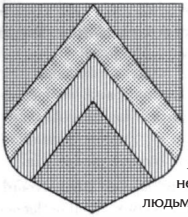
путешествовать вдоль и поперек, каждый раз открывая их заново. Многолюдные города, неизведанные леса, дикие и безлюдные пустоши... Все это ждет предприимчивых смельчаков.

Прежде чем начать читать о них, ознакомьтесь с тем, как жители Континента делят свой край. Среди стран выделяются наибольшие государства, на которые мы неоднократно ссылаемся в тексте данного руководства. К таковым относят прежде всего центральные и сильнейшие Четыре Королевства: Каэдвен, Аэдирн, Реданию и Темерию. В их границах царит цивилизованность, хоть климат на Севере и суров, дикий Юг же связан с первобытным образом жизни, полным монстров и опасностей.

В приведенном ниже тексте опущено описание Нильфгаарда и завоеванных им земель, так как во времена, когда будут происходить приключения героев нашей игры, с ним не было частых сношений, люди почти не ездили туда и даже - во что трудно поверить - не были в курсе о существовании империи. Ее описание появится в первом из дополнений к игре **"Ведьмак"**.

Аэдирн

Аэдирн - королевство, простирающееся между Махакамом на западе и Синими горами на востоке. На севере находятся земли, оспариваемые Каэдвеном,



расположенные между реками Ликсели и Дыфней. Каэдвенцы считают эту местность своими исконными землями, известными как Нижняя Мархия. Аэдирн, примыкающий к Синим горам, составляющим восточную границу Континента, является одним из самых недавно колонизированных людьми регионов. Здесь распространено явное отвращение к другим расам, особенно к эльфам, остатки которых до сих пор населяют самые труднодоступные леса и горные долины.

Аэдирн - сельскохозяйственная страна, полная холмов и курганов. Почти треть ее покрыта необитаемыми лесами - источником шкур, меда и воска. Неизменный континентальный климат означает, что земля здесь дает богатый урожай, особенно на востоке, в местности, известной как Долина Цветов (на эльфийском - Дол Блатанна) - настоящей житницы королевства. На границе с Махакамом и в Синих горах добывается небольшое количество полезных ископаемых, в основном угля и, реже, драгоценных металлов.

Эльфы, изгнанные поселенцами из своего бывшего королевства Дол Блатанна, нашли убежище в Синих горах. Вряд ли кто-то рискнет отправиться в эти регионы в одиночку, потому что Старший Народ страстно одержим возмездием. Вольные эльфы (так их называют) слишком горды, чтобы сосуществовать с людьми. Они сохраняют независимость, хотя и страдают от голода и болезней, потому что не умеют возделывать землю или разводить животных. Иногда они тайно отправляются в Долину Цветов для того, чтобы понаблюдать за работающими там фермерами и украсть их зерно и саженцы. Поэтому горные копи день и ночь охраняет армия, сопровождающая караваны с добытыми ресурсами. Несмотря на это, от стрел погиб не один шахтер, и не одна деревня сгорела в дыму войны.

Сегодняшняя Долина Цветов - самая богатая и плодородная часть королевства. При эльфах там стояли прекрасные города и дворцы, позже приспособленные под человеческие поселения. Нигде больше во всем Аэдирне нет такого количества деревень, сел и сельхозугодий. Здесь живет трудолюбивый народ, поддерживающий древние, полуэльфийские традиции, например - поклонение ведуньям, мудрым женщинам, которые помогают своими советами нуждающимся. Их часто скрывают от властей, ведь ведуньи иногда приказывают делать не то, чего хотелось бы местным феодалам.

Столицей и крупнейшим городом Аэдирна является Венгерберг, известный своими солодовнями, винокурнями, красильнями и ткацкими фабриками. Из-за относительной близости Махакама, несмотря на нелюбовь страны к нелюдям, в столице присутствуют многочисленные отделения краснолюдских банков, в том числе знаменитого семейства Вивальди. Венгерберг, окруженный роскошными стенами, является домом и убежищем для почти шести тысяч душ - как горожан, так и военных, охраняющих королевскую резиденцию и покой на улицах.

Второй по величине город страны - Альдерсберг, выросший вокруг крепости, защищавшей границы Аэдирна до завоевания Дол Блатанна. Благодаря военным заказам здесь были построены многочисленные монастыри и шерстяные мануфактуры.
Есть также большой город Гулета, известный своими металлургическими заводами и кузнечными мастерскими. Здесь перерабатывается руда из Синих гор.

Бремервоорд

Княжество на одноименном мысе, самой западной оконечности Континента. На юге, по реке Адалатте, оно граничит с Вердэном, а на востоке - с Цидарисом. Им правит князь Агловаль, проживающий в городе на вершине мыса, также называемом Бремервоорд.

Само княжество - каменистая негостеприимная область, терзаемая морскими ветрами. Большая часть побережья крута и холмиста, с побеленными известняковыми скалами. На оконечности мыса есть два больших вулканических рифа, а берег изобилует бухтами и фьордами. Жители княжества проживают по большей части в прибрежных деревнях и городках, зарабатывая на жизнь торговлей и рыболовством.

Предположительно на самой оконечности мыса, за парой скал под названием Клыки Дракона, там, где кончается континентальный шельф, есть высеченные в скале ступени, ведущие в затонувший город Ис, якобы населенный амфибийными, разумными существами. Несколько рыбацких групп, отважившихся проникнуть в этот район, бесследно исчезли. Рыбаки боятся ловить здесь рыбу, хотя власти официально отрицают существование какого-либо затонувшего города, а исчезновение рыбаков объясняют нападениями "обычных" монстров.

Брокилон

Древний лес, царство и святилище дриад, тщательно охраняемое от чужаков, особенно от людей - которых здесь может ждать лишь стрела. Лес расположен примерно между верховьями реки Адалатте, берущей здесь свой исток, и рекой Ленточкой, окруженный со всех сторон Содденом, Бругге, Кераком и Вердэном. Говорят, местные дриады настолько милосердны, что

Список земель Континента

Ангрен - см. Цинтра
Аэдирн - стр. 152
Бремервворд - стр. 153
Брокилон - стр. 153
Бругге - см. Цинтра
Вельгад - см. Ковир
Вердэн - стр. 158
Заречье - см. Цинтра
Каингорн - стр. 154
Каэдвен - стр. 155
Керак - стр. 155
Ковир и Повисс - стр. 156
Крейден - стр. 155
Лирия и Ривия - стр. 156
Маллеора - см. Ковир
Махакам - см. Темерия
Нарок - см. Ковир
Новиград - стр. 156
Повисс - см. Ковир
Редания - стр. 157
Ривия - см. Лирия
Скеллиге - стр. 158
Содден - см. Цинтра
Тальгар - см. Ковир
Темерия - стр. 158
Туссент - стр. 157
Цидарис - стр. 154
Цинтра - стр. 154

дважды стреляют в незваных гостей: первый раз - чтобы предупредить, второй - чтобы убить. Часто напуганный чужак не понимает предупреждения и умирает утыканным стрелами. Однако говорят, что в последнее время дриады стреляют без предупреждения.

Дополнительную защиту Брокилону обеспечивают различные изощренные и жестокие ловушки, расположенные на окраинах леса. Также одним из препятствий для незваных гостей и захватчиков является сам лес - настоящая чаща, полная искривленных ветвей, густых зарослей, быстрых ручьев, топей и трясин. Среди деревьев также обитают различные монстры, в том числе и ужасные многоножки. При необходимости Брокилон также может укрыть густой волшебный туман, помогающий дриадам прятаться от глаз незванных гостей.

Окрестности леса тоже опасны для людей. Левый берег Ленточки и опушка леса, известные как Восьмая Миля, Выжиги и Совиные Холмы, хоть и давно выкорчеваны и засеяны, для дриад все равно остаются частью Брокилона и они время от времени устраивают кровавые набеги на местных жителей. Кметы платят им той же монетой - и поэтому там годами идет жестокая и непримиримая партизанская война.

В глубине леса находится Дуэн Канэлл, также известная как Место Дуба, волшебное сердце Брокилона и столица дриад. Это долина, укрытая туманом, где среди ветвей древних деревьев, в круглых хижинах, сплетенных из живых веток, обитают дриады. Немногие смертные побывали там и ушли, чтобы рассказать об этом.

Знаменитый Крааг Ан, древний, предположительно эльфийский некрополь, также находится в Брокилонском лесу. О его сокровищах - горах золота и драгоценностей, покоящихся в катакомбах и под мраморными плитами, ходят легенды - но никто не горит желанием идти за ними.

Каингорн

Бедное княжество, находящееся между верховьем реки Буины и Пустульскими горами. Его жители выживают в основном за счет скотоводства, потому что плодородной земли там мало - что заставляет каждого последующего правителя Каингорна жадно поглядывать на соседние княжества. Страна славится отличными лучниками, основной силой местной армии. Нейтралитет и толерантность, царящие в Каингорне в последнее время, заставляют страну медленно и планомерно развиваться, обогащаясь за счет различных беженцев, ищущих здесь приют.

Каингорн знаменит Пустульскими горами, невысокими известняковыми возвышенностями, полными ям и выдолбленных водой гротов, якобы скрывающих драконов. Столицей княжества является Хенгфорс - небольшой бревенчатый городок с узкими улочками, в основном наполненный охотниками, бродящими по южным лесам и Пустульским горам. Однако политика нейтралитета, проводимая правителями Каингорна, способствует тому, что ежегодно в Хенгфорс приезжает все больше людей, спасающихся от преследований, а также чародеев. Так что город медленно, но неуклонно растет.

Цидарис

Прибрежное королевство, северный сосед Бремервоорда. Небольшая, но достаточно сильная и процветающая страна. Цидарис получает большие доходы от виноградных плантаций (редких в этих краях и хорошего качества), из которых получают красное и белое вино. Несмотря на это, большая часть жителей зарабатывает на жизнь рыболовством. Деньги, полученные от торговли вином, идут в основном на флот, один из сильнейших на Континенте. Правители Цидариса остаются в союзе с Четырьмя Королевствами, прикрывая их западное крыло своими кораблями.

Столица Цидариса - одноименный портовый город, построенный на эльфийских фундаментах. Несмотря на то, что он небольшой, его архитектура довольно симпатична, с очаровательными улочками и изящными белеными монастырями. Здесь расположен знаменитый Морской Базар - рынок, где можно купить самые необычные товары, привезенные моряками со всего мира. В городе также проживает единственный правитель страны, король Этайн, большой знаток и коллекционер предметов искусства, особенно поэзии.

Цинтра

Сильное королевство у подножия гор Амелл, самая могущественная страна на Юге. Страна отважных, жестких и темпераментных людей, построенная на эльфийском наследии - о чем свидетельствует внешний вид многих сотен зданий, в том числе в самой Цинтре. Даже название страны происходит от эльфийского слова - Xin'trea. Ландшафт Цинтры - это прежде всего обширные низменности, с многочисленными полями и пастбищами, среди которых журчат ручьи, стоят мельницы и ветряки. Лошади, разводимые здесь, являются одними из лучших скакунов на Континенте. Цинтрийцы - смелые моряки и великие воины, одни из немногих, кто способен преподать урок пиратам со Скеллиге. Они пристально следят за своими межевыми столбами, ибо у королевства есть многочисленные пограничные споры. На севере Цинтре платят дань герцогство Аттре и королевство Бруге, которые Темерия хотела бы включить в сферу своего влияния. Страна также ведет спор из-за Соддена и Заречья, которых также добиваются Лирия и Темерия. Этот спор кажется весьма загадочным, поскольку эти лесные массивы, лежащие на развилках Ины и Яруги и к северу от них (у подножия Махакама) и южнее (у подножия Амелл), относятся к числу самых диких и опасных на всем Континенте. Там расположено

(недалеко от Заречья), например, знаменитое Мехунское урочище - место, настолько населенное монстрами, что туда даже ведьмаки боятся ездить. Не радуют и сумрачные болота Ангрена у подножий Махакама, к примеру, великое болото Ийсгит, образовавшееся в пойме Яруги - три десятка квадратных миль туманных топей, поросших тенистыми деревьями и населенных не менее зловещими тварями.

Поскольку по крайней мере частично эта область пустует из-за древних набегов со Скеллиге, среди лесов можно найти заросшие кустарниками, разрушенные замки и храмы или даже целые поселения. Только боги знают, какие чудища могут обитать в них теперь - и какие сокровища, возможно, оставили их прежние обитатели. Второй дикий район, на этот раз исконно цинтрийский - это лес Эрленвальд на юге, у подножия Амелл. Человеческие поселения здесь есть только на окраинах, дальше начинается царство леших, падальщиков, оборотней и прочих лесных бестий. Однако такой ожесточенной войны с монстрами, как в других регионах Континента, тут нет - ибо и так хватает хлопот с Содденом и Заречьем.

Как ни парадоксально, эти опасные регионы являются излюбленным местом охоты цинтрийской аристократии, ведь помимо монстров здесь полно интересных животных. Самая крупная твердыня страны - это, конечно, столица Цинтра, город-порт, и хотя он не расположен прямо у моря, но связан с ним системой протоков и каналов и рекой Марнадаль, долина которой является одним из самых густонаселенных районов королевства. Цинтра - большой, шумный торговый центр, крупный порт, посещаемый тысячами моряков, которым здесь будет очень весело: в многочисленных тавернах, публичных и игорных домах.

Городов в районах Соддена и Заречья не так много, в основном это деревни, окруженные частоколами и военными форты, попеременно укомплектованные армиями государств, претендующих на эту землю. Однако друидам понравилась эта уединенная местность, и они основали в Ангрене, в лесу Каэд Дху, возможно, самый большой и, безусловно, самый известный круг на Континенте. Внимания заслуживает только Ридбрун, небольшой городок, окруженный частоколом, но оживленный, потому что известно, что он находится как раз над перевалом Кламат, единственной дорогой, ведущей на юг, за горы Амелл.

Цинтра - это не тирания. Там правит наследный король при поддержке совета наиболее могущественных баронов. Престол наследуется только мечом, но не раз случалось так, что реальная власть вместо неумелых монархов находилась в руках их жен.

Крейден

Небольшое княжество на севере с одноименной столицей, находящееся под ленной присягой Ковиру, но в последнее время редко соблюдаемой. Довольно бедный, лишенный природных ресурсов край. Его населяют пастухи овец, которые находят на обильных лугах много сочной травы (доминирующий ландшафт). Больше ничего от крейденских земель ожидать нельзя, так как большая их часть, особенно на западе, расположена на каменистом известняковом субстрате неглубокого залегания, местами выходящего на поверхность в виде лесных скал. Грязный и провинциальный городок Крейден, окруженный земляными валами, также выстроен из этого белого камня.

Каэдвен

Великое лесное королевство на востоке Континента, раскинувшееся вдоль Синих, Огненных и Драконьих гор. Леса занимают почти две трети территории страны и являются ее главным богатством; можно представить каэдванца как светловолосого, сурового и упрямого лесоруба. Жителей этой страны закалили частые схватки с дикими эльфами, скрывающимися в лесах, чрезвычайно обильных в этом регионе. Короли Каэдвена регулярно отправляют карательные экспедиции в леса, безжалостно искореняющие строптивых Аэн Сеидхе. Неудивительно, что эльфы здесь агрессивны - ведь в каэдвенских лесах, на границе с Аэдирном, находятся руины Шаэрраведда, прекрасного города Старшего Народа и последнего оплота самого трагического эльфийского восстания.

Однако самым густонаселенным районом Каэдвена является место, свободное от леса и деревьев - там находится город Ард Каррайг, столица королевства. Большая его часть построена из дерева, за исключением королевского дворца, обустроенного в бывшей эльфийской постройке. Однако столица окружена красивыми кирпичными стенами - редкое явление в этом регионе. Равнины вокруг города Бан Глеан, на пограничной реке Ликсели, являются домом для великих всадников, гордости каэдвенской армии.

Самыми интересными местами в Каэдвене также являются две известные школы: чародеев в Бан Арде на границе с Аэдирном (а теоретически - даже на его территории) и ведьмаков в Каэр Морхене, расположенном у подножия северной части Синих гор. В Каэдвене также находится единственная дорога, ведущая в мистические земли крайнего севера и востока, включая Зерриканию - знаменитый перевал Эльскердер. Это уединенное место, редко посещаемое, кишащее призраками и иными чудищами. Ближайшая цивилизация находится более чем в двухстах милях отсюда.

Керак

Маленькое земледельческое королевство, граничащее с Брокилоном, теоретически независимое, на практике подчиненное Темерии. Жители живут в основном сельским хозяйством; крупных городов здесь нет. Даже королевский замок - это всего лишь деревянная крепость на искусственном холме, окруженная домами. Отсюда родом произошли многие наемники, в том числе некоторые темерские ландскнехты, спасавшиеся от нищеты и безысходности.

Ковир и Повисс

Нейтральные королевства на Севере, связанные прочным союзом.

В состав Ковира также входят ленные княжества Нарок, Вельгад и Тальгар у подножия Драконьих гор и Маллеора в верховьях реки Браа.

В Ковире и Повиссе очень суровый и морозный климат; типичной для этих земель является долгая снежная зима и короткое сухое лето. Мало что способно расти на каменистой и болотистой почве, а деревья на крайнем севере слишком редки, чтобы приносить доход. На протяжении многих веков эти регионы считались вотчиной бедности и примитивизма. Между тем, вот уже много лет Ковир и Повисс являются самыми богатыми, и кто знает, если не одним из самых сильных королевств на Континенте. Секрет этой силы заключен в богатых залежах всех природных ресурсов - руд и драгоценных металлов в Драконьих горах (там добывается восемьдесят процентов золота в мире), многочисленные солончаки, вываривающие драгоценную соль из моря, и стекольные заводы, производящие стекло из прибрежного песка. Ковирское стекло широко известно, большинство стеклянных изделий, которыми пользуются жители Континента, несет на себе клеймо ковирского стекольного завода. Повисс также является рыболовной державой - в основном благодаря храбрым рыбакам из Лукоморья. Ковирские ремесла находятся на очень высоком уровне, что не лишено участия оседлых эльфов, живущих в большом количестве на границе с Повиссом. Местных производителей, вероятно, также мотивирует к работе тот факт, что они зарабатывают почти в четыре раза больше, чем мастера где-либо еще.

Ковир и Повисс также стараются увеличить власть, охотно принимая эмигрантов, привлекая наиболее ценных граждан из других стран, предлагая им отличные условия жизни. Оба королевства являются землей обетованной для разных мятежников и недовольных, которые хотели бы проверить свои идеи за границей.

Безопасность королевства и множество его торговых кораблей охраняет мощная, хорошо обученная, экипированная и храбрая армия и флот, состоящий из хорошо оплачиваемых каперов и наемников со всего Континента. Жители Ковира и Повисса предпочитают вести войну руками наемников, если это возможно.

У королей Ковиро-Повисского союза две столицы: летняя - в повисском Понт-Ванисе, и зимняя - в ковирском Лан-Эксетере. Как это ни парадоксально, зимняя столица расположена севернее - однако ее омывает теплое течение, превращающее трескучий мороз в морось и туман. Кроме того, это не единственная причина, по которой Лан-Эксетер - необычный город. Он был выстроен на островках в устье большой реки Танго, протекающей от Драконьих гор. Это настоящий город на воде, пересеченный бесчисленными каналами. Характерной чертой построек Лан Эксетера являются узкие фасадные стены зданий - чем шире фасад, тем больше с него платится налог. Сообщение обеспечивается обилием многовесельных лодок с характерными задранными носом и кормой. Их владельцы состоят в специальной гильдии перевозчиков. Главной артерией города является Большой Канал, делящий Лан Эксетер на две части. Рядом с ним построены основные здания: штаб-квартира Адмиралтейства, Купеческая гильдия, небольшой, но со вкусом украшенный Дворец культуры и искусства (самая известная картинная галерея на Севере!) и, прежде всего, королевский дворец Энсенада, к которому ведет массивная и очень длинная лестница из белого мрамора.

Лан Эксетер - это не только прекрасные здания. Его великолепный порт каждый год посещают толпы моряков, которых ждут огромный район разврата и армия уличных мерзавцев, а также множество трактиров и кабаков. Здесь же - проще и дешевле всего на Континенте - можно купить разные странные стимуляторы, вроде опиума и гашиша. Разумеется, все публичные дома, куртизанки, трактиры и лавки платят городу налоги, составляющее немалую часть их доходов. Столица Ковира, расположенная недалеко от устья реки Танго Понт Ванис, представляет собой более типичный город, большой, густонаселенный и красочный, окруженный двойным кольцом каменных стен. В устье реки, на островке, находится огромная крепость, эффективно сдерживающая любых захватчиков, а также являющаяся главной базой военно-морского флота.

Лирия и Ривия

Конфедерация двух стран, называемых одновременно Лирией и Ривией, которая расположена между Содденом и Синими горами. Королевство славится своей необычайно смелой, но плохо оснащенной армией и сильно пострадавшей экономикой. Жители Ривии имеют репутацию бездельников, плохих парней и жуликов, и вряд ли их кто-то любит. Злопыхатели утверждают, что весь доход государства формируют многочисленные оседлые краснолюды, живущие в гетто крупнейших городов.

Страна имеет две столицы: летнюю - Лирию, и зимнюю - Ривию, находящуюся на южном берегу озера Лок Эскалотт. Над крышами Ривии возвышается очень внушительная королевская резиденция: громоздкий замок на берегу.

Новиград

Вольный город на реданском побережье, самый большой и богатый на Континенте, важнейший центр торговли. Здесь покупается буквально все: зерно, лошади, специи, изделия кустарного промысла... Многие товары доступны благодаря праву склада Новиграда - купец, который останавливается в городе, обязан продать свой товар именно в нем. Новиград также является столицей моды - здесь делают знаменитые

кожаные куртки с шипами, которые, кстати, являются характерной одеждой горожан.

Город был построен на эльфийском фундаменте. Дома здесь кирпичные, а главные улицы вымощены. Есть пристань для яхт, склады, четыре водяные мельницы, скотобойни, лесопилки, крупная шелковая мануфактура, всевозможные гильдии и ремесла, монетный двор, восемь банков, девятнадцать ломбардов, замок и караульное помещение, эшафот, виселица с люком, тридцать пять постоялых дворов, театр, зоопарк, рынок, двенадцать борделей, множество храмов. Здесь проживает тридцать тысяч человек, в том числе множество нелюдей. Говорят, что там также очень много приезжих. Со всего этого вытекают невероятные деньги, которых достаточно, чтобы построить и содержать вокруг города огромное кольцо стен, усеянных башнями и барбаканами. К сожалению, высокие доходы также означают высокие цены, согласно поговорке.

Примечательно, что этот торговый город - в первую очередь столица денег и бизнеса - является теократическим государством. Им управляет иерарх, верховный жрец культа Вечного Огня в Новиграде. Жрецы, однако, не вмешиваются в деятельность своей паствы, лишь следя за тем, чтобы те регулярно платили взносы и поклонялись Вечному Огню. С непокорными разбираются печально известные стражи храма, банда безжалостных убийц и душегубов в черных одеждах и характерных круглых кожаных шляпах. Они вооружены плетями ламиями, оснащенными крючками, которые ужасно ранят жертву. Следует добавить, что на большей части земель Континента использование ламий запрещено.

Военную безопасность Новиграда охраняет Редания, для которой вольный город является ценнейшим торговым партнером. Само собой, союзники дорого берут за эту защиту.

Редания

Сильное и очень богатое королевство к северу от Темерии со столицей в Третогоре. Оно получает огромную прибыль от торговли с Новиградом и экспорта зерна - можно сказать, что это житница всего Континента, а может быть, и других частей света. Таким образом, доминирующим элементом реданских пейзажей являются огромные холмистые поля зерновых.

В казне королевства прибывает еще и от того, что в Аретузе (на острове Танедд, недалеко от портового города Горс Велен) находится знаменитая Академия Магии и городок Оксенфурт с прекрасным университетом (в устье Понтара).

Социальный строй этой страны довольно специфичен - в ней проживает больше всего дворян из всех Четырех Королевств, считающих себя единственно правильными и истинными реданцами. Аристократы также формируют большую часть реданской армии. Хотя дворянство очень диверсифицировано в финансовом отношении, юридически все вельможи равны. Одними и теми же привилегиями пользуются как бедняки, которые своими руками обрабатывают землю, так и баснословно богатые магнаты, живущие в роскошных дворцах и содержащие частные армии.

Реданская знать обитает в основном в сельской местности, в поместьях и фермах, разбросанных по всей стране. Благородные, как правило, занимаются развлечениями, войной, торговлей зерном и коневодством. Говорят, что жеребцы из Редании не имеют себе равных, а верховое мастерство дворян - одно из лучших в мире. Большинство аристократов, однако, воздерживается от занятия торговлей, потому что это, как и поселение в городе, может обернуться потерей титулов: правда, на практике такое наказание исполняется редко, но лучше быть осторожным...

Кметы работают на дворян, и с ними в Редании обращаются, вероятно, хуже всего на Континенте. На практике это рабы, которые проводят большую часть своего времени на чужих полях, и должны получать специальные разрешения для вступления в брак или смены места жительства. Их свободой легко распоряжаются, их судят, наказывают, дарят, продают и даже проигрывают в кости. Исключением являются низушки-фермеры с Хирунда, образующие автономное сообщество, пользующееся значительными привилегиями.

Редания - наследуемое королевство, но монарх должен разделять управление с Сеймом и Сенатом, советами, состоящими из представителей каждого района страны, а также высших должностных лиц соответственно. Окончательные решения остаются за монархом, но оксенфуртские ученые утверждают, что это ненадолго.

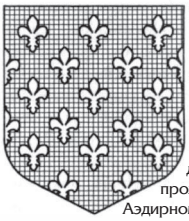
Столицей Редании является Третогор, построенный на эльфийских фундаментах, лежащий на пути к Новиграду. Как это ни парадоксально, город представляет собой относительно небольшую крепость, кроме великолепного королевского дворца и правительственных зданий в нем нет ничего интересного.

Туссент

Крошечное и сказочно богатое княжество, уместившееся между горами Амелл, массивом Тир Тохаир и Синими горами. Благодаря своему уединенному расположению, его всегда обходили исторические вехи. Горы с несколькими горными перевалами настолько эффективно препятствуют вторжению, что для защиты границ достаточно группы странствующих рыцарей. Поэтому жители Туссента живут в безмятежном покое и достатке, заботясь лишь о доходах с продаж местного вина (лучшее на Континенте), любви и украшении своих чудесных поместий. Над этой землей царит удивительная аура чувственности и удовлетворения, вероятно, усиленная выпиваемый вином, поглощаемым в поразительном количестве.

Столица Туссента - очаровательный Боклер, настоящий сказочный город, над которым возвышается прекрасный княжеский дворец, построенный еще эльфами. Здесь есть и красивые особняки, и романтические улочки, и кованые фонари, и прекрасные сады... Все вокруг чисто, красиво, побелено. Настоящий рай.

Темерия



Самое могущественное из Четырех Королевств, сильное, богатое и эффективно управляемое. По центру течения Понтара граничит с Реданией, с которой часто ведет пограничные войны. Темерия получает большой доход от торговли, так как здесь проходят важные торговые пути с Аэдирном и Цинтрой. Столица - Вызима, расположенная в центре страны, на Вызимском озере. Этот город немного странно построен, потому что хотя здания там в основном из кирпича (камень здесь дешев из-за близости Махакама), он окружен земляной насыпью, ощетинившейся деревянным частоколом.

В ландшафте Темерии преобладают пахотные поля, но нет недостатка и в лесах (к примеру, княжество Элландер на западе, с одноименной бревенчатой столицей - тихое и уединенное место, центр культа Мелитэле), есть также горы и холмы на юге и востоке: прежде всего в массиве Махакам, стране краснолюдов, находящихся под (довольно теоретическим) правлением короля Темерии. Махакам - земля заснеженных пиков, под которыми сосредоточены большие подземные города краснолюдов и гномов, окруженные плавильнями, фабриками и кузнями, производящими огромное количество дыма и копоти (из-за которой многие горы похожи на вулканы). В Махакаме также много уединенных долин, населенных низушками. К сожалению, там производится слишком мало еды, чтобы прокормить всех жителей, что и является основной причиной торговых сношений с Темерией. Еда в обмен на отличное оружие и ремесла.

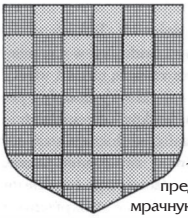
Еще одним из больших городов государства является город-порт Горс Велен. Его громада кишит людьми, окруженная стенами с остроконечными башнями. Город был построен эльфами много веков назад, но стена новая, высотой несколько десятков метров. Сердце Горс Велена бьется на Главной улице, которая его пересекает, соединяя Главные и Морские врата. Здесь расположено множество киосков, ювелирных мастерских и таверн.

Помимо морской торговли, существенным источником доходов Горс Велена является снабжение требовательных чародеек с Танедда - отсюда многочисленные ремесленные мастерские и роскошные таверны, в том числе известная "Серебряная цапля".

Скеллиге

Островное королевство, простирающееся вдоль берегов Цинтры и находящееся с ней в союзе. Скеллиге расположено на гористом архипелаге, состоящего из большого острова Ард Скеллиг, гораздо меньшего острова Ан Скеллиг и множества прочих островков, в том числе Фаро, Хиндарсфьялла (со священной рощей), Спикероога и Ундвика. Самая большая цитадель - крепость Каэр Трольд на Ард Скеллиг. Островитяне в основном занимаются рыбалкой, животноводством и пиратством - больше информации о них можно найти в книге "Крупица истины", стр. 225.

Вердэн



Небольшое королевство между Цидарисом и Брокилоном, теоретически обособленное, а на практике все более зависимое от Темерии. Очень бедное. Его основная прибыль поступает от сборов, взимаемых с проходящих торговцев. Столица Настрог представляет собой по-настоящему мрачную крепость, окруженную несколькими каменными и деревянными домами. За ее пределами мир в стране хранят мрачная крепость Бодрог и полуразрушенный, но все еще обороноспособный Розрог. Вердэнцы часто зарабатывают на хлеб в качестве темерских наемников.

Климат

Назавтра выпал первый снег. Вначале слабый, он вскоре перешел в метель. Шел всю ночь, а наутро стены Каэр Морхена утонули в заносах.

"Кровь эльфов"

Климат Континента подобен тому, который мы знаем в Европе, однако он преобладает на гораздо большей территории. Там, где, согласно меркам нашего мира, должны раскинуться выжженные солнцем пески пустынь, лежат плодородные земли Нильфгаардской империи, с условиями, подобными средиземноморским. Причины такого положения дел двояки. Во-первых, Континент представляет собой относительно узкую полоску земли между горами и морем. Водные массы своим холодом ослабляют палящий зной, а горные хребты, в зависимости от времени года, останавливают массы морозного, сухого воздуха, идущего из глубин материка, или удерживают влажный и теплый воздух внутри. Во-вторых, полярные шапки крупнее, чем в нашем мире и потому в регионах, более близких к тропикам, немного прохладнее, чем на Земле.

Благодаря всему этому климат на многие мили, от Нарока и Вельгада до Нильфгаарда, довольно умеренный, подходящий для постоянных поселений и земледелия. Однако за горами Тир Тохаир раскинулась огромная пустыня Корат, известная также как Сковородка - хотя на другой стороне массива, в Эббинге, зимой идет снег, а реки замерзают.

Условия на севере, у подножия Драконьих гор, аналогичны тем, что известны нам в Норвегии и Швеции. Короткое прохладное лето, долгая и суровая зима. И чем южнее, конечно, тем теплее, хотя климат, известный нам в России, появляется только в Редании. Более-менее от линии Яруги начинаются условия, напоминающие Балканы - жаркое лето, теплая весна, но и суровая морозная зима. Еще дальше на юге климат становится почти "средиземноморским", хотя снег и лед там все еще не редкость. Если проводить аналогии с нашим миром, то следует подразумевать районы северной и центральной Италии.

Растительность

Дубы и грабы неожиданно кончились, они въехали в сумрак буковых лесов, выстланных опавшей листвой, пахнувших плесенью, паутиной и грибами.

"Башня Ласточки"

Континент зарос типичной для зоны умеренного климата растительностью - хвойными, лиственными и смешанными лесами, травянистыми и злаковыми. Чем дальше на север, тем больше хвойных лесов. На юге растительность становится похожей на ту, что встречается на Земле в Средиземноморской зоне - здесь растут лавры, кипарисы, кедры и даже несколько пальм - особенно у южного побережья Нильфгаарда.

Избранные растения Континента

Белладонна - также известная как красавка или волчья ягода. Содержит алкалоиды и скополамин; при употреблении в больших количествах становится смертельным ядом. Однако небольшое количество является галлюциногенным и эйфорическим наркотиком, значительно повышающим качество самогона. Белладонна обладает диастолическим действием, поэтому некоторые модницы капают настойку из нее в глаза: расширенные зрачки делают темные глаза черными, как смола.

Дурман - также известный как датура. Это обычный сорняк, но он содержит большое количество алкалоидов, включая атропин, скополамин и гиосциамин. Это важный компонент ведьмачьих зелий. Дурман - достаточно высокое растение (до 1 метра), оно обладает крупными цветками воронковидной формы. Его плоды напоминают колючие каштаны.

Морозник - ядовитое растение, встречающееся на южном побережье Континента и на склонах гор Амелл. Его корешки после соответствующей обработки можно использовать для получения мочегонного средства и для помощи при сердечных заболеваниях.

Чемерица - ядовитое растение, чем-то похожее на лилию, корневище которого содержит алкалоиды. Она используется как ингредиент ведьмачьих зелий.

Конинхаэль - также называемая окопником. Фиолетовая трава, встречающаяся только в лесах Брокилона, приносит сон и галлюцинации. Используется в медицине, хотя лечение ею очень рискованно, и проводить его могут только дриады, потому что корни растения проникают в организм больного, напрямую передавая ему целебные вещества.

Четырехлистник - растение, похожее на лилию. Цветет в мае одиночными желтоватыми цветами, которые позже образуют черные ягоды. Корни и плоды ядовиты. Используется для приготовления волшебных зелий.

Двугрот - водное растение с закрученными корневищами. Его плоды - мелкие орешки. И они, и сами корни содержат галлюциногены.

Чистотел - растение, похожее на дикий мак, с зонтиковидными желтыми цветками. Растет в основном среди развалин и в расщелинах скал. Пахнет сильно и пряно. Сок желто-оранжевого цвета содержит алкалоиды. Трава используется для магических зелий.

Мандрагора - также известная как поскрип. Считается, что этот волшебный корень вырастает из семени палача. Он напоминает человеческую фигуру. Его следует выкапывать очень осторожно, потому что при неправильном обращении он издает невероятный крик, который способен убить или свести с ума. Запах сильно дурманит. Поскрип - важный компонент многих волшебных эликсиров и мазей, обладающих омолаживающим действием.

Зарник - растение с сильными, даже универсальными целебными свойствами. Над землей возвышаются лишь невзрачные, желто-серые кисти. Можно использовать только корень.

Пивоград - замечательное растение, способное нейтрализовать любой известный токсин или яд, очищая инфицированную кровь.

Аконит - дикорастущее растение, входящее в состав магических эликсиров. Оно сдерживает симптомы ликантропии, а его высушенные грозди отпугивают оборотней.

Звери Континента

- Что из сказанного правда?
- Почти ничего.
- А вранье?
- То, что чудовищ все меньше.

"Крупица истины"

В этой главе вы найдете описания множества необычных существ, населяющих Континент. Как правило, это будут опасные монстры, которых ганза, вероятно, встретит только в бою. Однако не стоит заваливать своих смельчаков массами отвратных чудищ. Скорее, они должны быть своего рода вызовом, и борьба с ними должна являться венцом долгого приключения, полного драматических событий.

Появление любого монстра или другого необычного существа должно быть логически обоснованно - им не стоит возникать просто так, из ниоткуда. Вспомните такие рассказы, как "Ведьмак", "Край света" или "Крупица истины" - это захватывающие истории, основанные на встрече и схватке с одним, двумя необыкновенными существами... Также обратите внимание, что в ведьмачьей саге считают главными и самыми опасными врагами представителей основных разумных рас: людей, эльфов или краснолюдов.

Описание каждого существа состоит из краткого обзора его внешнего вида, наиболее важных особенностей и части, относящейся к игровой механике - описывающей его избранные и усредненные характеристики, используемые в бою и при обычных взаимодействиях. Конечно, только от Рассказчика зависит, захочет ли он "наделить" этих зверей другими качествами и способностями.

Чудовище или другое необычное существо - это фоновый персонаж, а не герой, за которого предстоит играть игроку, поэтому нет смысла и необходимости приводить его полные характеристики. Как "персонажи" под управлением Рассказчика, эти создания должны скорее служить потребностям истории, а не наоборот.

Примечание: если в описании монстра указано, что он устойчив к железу, это означает, что его можно ранить только серебром, магическим/благословенным оружием, огнем или заклинаниями (если в описании не указано иное).

Места попадания у существ

Сорвиголовы, сражающиеся с монстрами, имеют шанс поразить чудовищ в разные места их мерзких тел. Однако здесь многое зависит от ситуации. Ведь герою, стоящему лицом к лицу с драконом, сложно попасть зверю по хвосту. Поэтому, решая, куда попал удар, Рассказчик должен гораздо внимательнее относиться к положению бойцов в отношении друг друга.

Когда сражаются два гуманоидных существа, тут все просто - достаточно воспользоваться таблицей из книги "Меч Предназначения", стр. 70. Однако, когда смельчаки сталкиваются с чудищами, обладающими четырьмя ногами и крыльями, Рассказчик должен прежде всего обратиться к логике. В таблице рядом приведено несколько пояснений, которые помогут в таких случаях.

Примечание: правила для травм, нанесенных определенной части тела, также применяются к тварям, см. "Место попадания" на стр. 70.

С другой стороны, сами чудовища могут поразить противника-гуманоида в любую часть тела по правилам, описанным в книге "Меч Предназначения", стр. 70. Более умные могут даже целиться в определенные места.

Место попадания у чудовища

- Смельчак, находящийся близко к голове существа, имеет шанс попасть ему в (1) голову/шею, (2-3) тело, (4) левую переднюю лапу, (5) правую переднюю лапу, или (6) другую часть тела зверя (например, крыло).
- Герой, стоящий сбоку от зверя, имеет шанс поразить (1) голову/шею, (2) тело, (3) левую/правую переднюю лапу, (4) левую/правую заднюю лапу, (5) хвост или (6) другую часть тела (например, крыло).
- Персонаж, атакующий монстра сзади, может поразить (1) его хвост, (2-3) его тело, (4) его левую заднюю лапу, (5) его правую заднюю лапу или (6) любую другую часть его тела.

Примечание 1: в скобках указано число, соответствующее результату броска кубика, что поможет определить случайное место попадания.

Примечание 2: очевидно, что у монстра может не быть какой-либо части тела — например, имея дело со сколопендроморфом (см. стр. 179), вы можете попасть ему либо в голову, либо в тело.

Существа и магия

Некоторые существа невосприимчивы к определенным типам заклинаний. В таком случае использовать их против зверей бессмысленно, хотя Рассказчик не должен сразу раскрывать это. Эти заклинания автоматически терпят неудачу. Также существуют заклинания, оказывающие более сильное воздействие на конкретных существ - это свойство указано в описании зверя под заголовком "Силы".

Существа с Интеллектом 1 невосприимчивы к ментальным заклинаниям (см. раздел "Нечто большее", стр. 101).

Все звери способны отражать заклинания, как описано в книге "Нечто большее" (см. стр. 93).

Маневры при сражении с тварями

И что-нибудь такое, единственной целью которого было убивать. От голода, ради удовольствия, выполняя чью-то больную волю, по другим причинам, но - убивать. Мантихор, выворотка, мгляк, жагница, жряк, химера, леший, вампир, гуль, гравейр, оборотень, гигаскорпион, стрыга, упырь, яга, кикимора, глумец. И была пляска во тьме и взмахи меча.

"Глас рассудка 4"

Большинство маневров бесполезны в борьбе с монстрами. И королевский удар, и укол требуют знания жизненно важных мест зверя. В свою очередь парирование не остановит драконью лапу. Тем не менее, пируэт может быть полезен для этого. Поэтому Рассказчик должен гибко подходить к заявкам игроков и, если они назовут ему разумную причину, соглашаться на использование определенных маневров. В этом случае может быть полезно иметь соответствующие знания.

Только от Рассказчика зависит, будет ли безоружный бой со зверем иметь шансы на успех.

Примечание: вышеуказанные правила не распространяются на ведьмаков. Ведь те обучены сражаться с монстрами, знают их сильные и слабые стороны и умеют ими пользоваться. Само собой, они могут передавать свои знания другим.

Действия монстров

Каждый монстр, как и герои, имеет право совершить одно действие во время своего хода (в бою). Однако некоторые звери могут атаковать более одного раза за ход. В этом случае они действуют в свой ход и выполняют все свои атаки сразу же (если в описании не указано иное).

Примечание: опрокинутое или захваченное существо может подняться или вырваться только один раз за ход, даже если атаковать оно способно более одного раза. Количество атак не равно количеству действий зверя!

ОБ и ОС монстров

У большинства существ есть Очки Боя, а у некоторых также есть Очки Силы. Первые из них позволяют им выполнять особые маневры, описанные в "Силах" (там же указана их стоимость), а также избегать атак персонажей (если существо на это способно) и изменять результаты на кубиках (см. "Очки Боя" , стр. 67). Очки Силы позволяют некоторым зверям использовать магию. Чем умнее существо, тем лучше оно будет использовать ОС, например, когда собирается защищаться или атаковать.

Избранные твари Континента

Амфисбена

- Наша последняя встреча, - сказал Геральт, - имела место при дворе короля Иди в Ковире. Я пришел получить плату за уничтожение амфисбены, которая терроризировала всю округу.

"Меньшее зло"

Длинная, в несколько метров, змея с двумя головами на концах тела. У одной из этих голов есть ядовитые зубы. Амфисбены обычно обитают во внутренних водах.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 4 Сил: 3 Вос: 4 Лов: 0*/3 Пр: 4
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1

*Отсутствие конечностей.

Здоровье: 40 (10/20/30/40)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 3
Броня: нет
Оружие: клыки (d3 + 2 x Сил) плюс яд
Силы:
• Две атаки за ход (каждая голова по очереди); может атаковать несколько целей.
• Каждый укус ядовитыми клыками с вероятностью 50% отравляет ядом (сила 4). Яд парализует на d6 часов.
ОБ: 11
ОС: 0

Описание существ

Существа описываются следующим образом:

Название
Краткое описание

Игровая механика
Атрибуты - разделены на атрибуты тела и разума; значение 0 подразумевает, что существо, например, неразумно*.

Здоровье (здоров/избит/ранен/при смерти)**.

Метание, стрельба, бой, безоружный бой - соответствующий уровень навыка.

Уклонение - уровень навыка; 0 означает, что монстр не способен уклоняться; стоит помнить, что 3 уровень позволяет существу одновременно проатаковать (только один раз, вне зависимости от обычного количества атак) и уклониться от атаки.

Физическая защита - показатель защиты данного существа, разделенный в зависимости от типа атаки: дальная и ближняя (а иногда и защита оружием, если оно есть у существа).

Магическая защита - аналогично физической защите, но касаемо магии, молитв и знаков.

Броня - значение брони существа как врожденной, так и надеваемой.

Оружие - информация о том, чем сражается существо и какой урон оно наносит; к урону следует добавлять значение Силы (по правилам, описанным в разделе "Меч Предназначения", стр. 72), о чем указано в каждом описании. Также стоит отметить, что естественным оружием считаются когти, клыки и конечности многих существ, поэтому к урону добавляется Сила x 2, а не просто Сила, как в случае с обычными людьми (и как минимум допплерами).

Силы - дополнительные способности, которыми обладает существо; также и его слабости.

ОБ - количество Очков Боя существа.

ОС - количество Очков Силы существа.

* Значение, указанное для Лов после "/", относится только к боевым возможностям существа и, следовательно, к его ударам в рукопашном бою. Оно отличается от обычной Ловкости (для координации движений), поскольку монстры могут использовать конечности иначе. Иногда они вовсе не имеют конечностей (например, змееподобные амфисбены), но атакуют с помощью Лов. Также стоит помнить, что Ловкость часто не распространяется на пальцы и т. д., потому что их у существа может и не быть; конечно, в таком случае речь будет идти о Лов ног, шеи или щупалец.

** У некоторых существ нет уровней здоровья - они либо здоровы, либо при смерти. В этом случае мы не приводим в скобках разделение повреждений на этапы.

Примечание: ОБ, ОС, здоровье существа и т. д. не всегда являются прямым следствием других его характеристик, поэтому они могут быть больше или меньше, чем это могло бы получится при расчете. Ведь эти существа имеют совсем иную натуру, нежели персонажи.

Барбегазы

Ближайшие барбегазы подкатились к самым его ногам. Он почувствовал, как их сучковатые и твердые как камни лапищи хватают его и не дают пошевелиться.

"Башня Ласточки"

Подземный монстр, похожий на круглый валун, покрытый густой массой бурой, засыпанной пылью шерсти. У барбегазов огромные светящиеся глаза, а также широкие пасти и конусообразные зубы. Хотя они имеют узловатые и твердые лапы, но передвигаются перекатываясь. Барбегазы источают отвратный, резкий и кисловатый запах. Способны имитировать людскую речь.

Барбегазы обитают в нижних галереях шахт и в горных пещерах.

Атрибуты
Тел: 2 Дв: 2 Сил: 3 Вос: 2 Лов: 2 Пр: 2
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 30 (8/16/23/30)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 0
Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/4
Магическая защита: 1
Броня: 1
Оружие: лапы (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Две атаки за ход, по одной каждой лапой.
• Если обе атаки достигают цели, монстр захватывает противника (1 ОБ) и начинает его душить, автоматически нанося 3d6 урона в каждом последующем раунде. Чтобы вырваться из хватки барбегаза, требуется успешная проверка акробатики, гибкости или безоружного боя против безоружного боя барбегаза.
ОБ: 5
ОС: 0

Василиск (также называемый регулюсом)

Белоголовый (...) вытащил из дыры удивительное существо - странное тело, покрытое пылью, напитавшейся кровью. Держа существо за длинный ящерный хвост, он молча бросил его к ногам тучного солтыса. Солтыс отскочил, споткнувшись о валяющийся кусок стены и не сводя глаз с искривленного птичьего клюва, перепончатых крыльев и серповидных когтей на чешуйчатых лапах.

"Предел возможного"

Маленькое, но грозное и стойкое к железу существо, от когтей которого погиб уже не один человек. Василиск размером примерно с индейку, но намного быстрее, чем она. Его диета тоже немного отличается - она богата мясом, часто человеческим. Василиск похож на помесь ящерицы и петуха, стоящего на задних лапах. Облик дополняют: длинный шипастый хвост, желтые жабьи глаза, изогнутый птичий клюв, перепончатые крылья, серповидные когти на лапах, покрытых чешуей, и горловой мешок - ярко-карминовый у живого василиска, и грязно-красный в мертвого. Забавный факт: шкура василиска - один из самых дорогих материалов для изготовления обуви.

Все рассказы об убийственном действии взгляда василиска сильно преувеличены, хотя некоторые экземпляры обладают способностью гипнотизировать. Вопреки народным поверьям, зеркало может подействовать против василиска только тогда, когда вы им ударите его по голове. Василиск нападает неожиданно, часто сзади, тыкая клювом и прокалывая хвостом. Самое грозное оружие василиска - его яд - один из самых сильных известных нейротоксинов. Он может убить за считанные секунды, а железы находятся внутри клюва и в хвостовом отделе позвоночника.

Василиски любят сухие места, поэтому часто живут в пустынях и в хорошо защищенных от влаги местах.

Атрибуты
Тел: 2 Дв: 5 Сил: 2 Вос: 4 Лов: 1/4 Пр: 5
Ин: 1 Уч: 0 Во: 4
Здоровье: 34 (9/18/26/34)
Безоружный бой: 5
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 3/8
Магическая защита: 3
Броня: лапы (1)
Оружие: клюв (2d6 + 2 x Сил) и шип на хвосте (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует клювом и хвостом одновременно.
• Каждое ранение клювом имеет 50% шанс отравить смертельным ядом (сила 6). Ранение хвостом имеет шанс при выпадении 1-5 на d6, что будет отравление.
• Устойчивость к железу.
• Некоторые василиски могут гипнотизировать - сила, аналогичная заклинанию Гипноз (стр. 101).
ОБ: 11
ОС: 0

Действие ядов и токсинов

Многие существа на Континенте ядовиты. Пострадавшая от них жертва может быть отравлена (в описании это отмечено фразой "50% шанс..." или аналогичной - Рассказчик должен совершить необходимую проверку). Если отравление успешно, то далее жертва должна пройти проверку сопротивления яду, сложность которой равна силе яда, указанной в скобках. Успешный бросок означает, что жертва справилась с ядом. Неудача означает... Я думаю, вам не нужны пояснения.

Любые токсины, с которыми герои могут иметь дело, действуют аналогичным образом.

Примечание: если не указано иное, яд начинает действовать через один раунд после попадания в тело жертвы.

Боболак

Боболак сверкнул острыми зубками, выпрямился в седле на всю высоту своего небольшого тельца.

"Дорога без возврата"

Раса разумных существ, создавших собственное, самобытное сообщество. Ныне почти истребленные, когда-то они населяли множество деревень среди гор, в основном в массиве Амелл. Пытались сосуществовать с людьми - к сожалению, безрезультатно. Они ревностно охраняли свои горные земли, препятствуя строительству рудников и шахт. Поэтому их регулярно истребляли карательные экспедиции местных правителей.

Боболак напоминает гуманоидного бобра. Он ростом с карлика, покрыт мехом, с маленькими глазами и острыми зубами. Боболаки носят одежду, доспехи, оружие, знают общий язык.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 3 Сил: 2 Вос: 4 Лов: 3 Пр: 2
Ин: 2 Уч: 1 Во: 2

Здоровье: 30 (8/16/23/30)
Метание: 2
Стрельба: 1
Бой с оружием: 3
Безоружный бой: 4
Уклонение: 4
Физическая защита (дальняя/оружие/ближняя): 1/4/5
Магическая защита: 1
Броня: естественной нет, но может носить.
Оружие: когтистые лапы (d3+ 2 x Сил) или почти любое оружие.
Силы: среди боболаков есть воины (безоружный бой +2, бой с оружием +1, Сил +1, Лов +1).
ОБ: 12
ОС: 0

Дубочуд

Поздно. Дубочуд был уже рядом. Парализованные ужасом, они теперь отчетливо видели его добычу — четырех разбойников, висящих в оплетающих их ветках. Двое были явно живы, потому что издавали хриплые стоны и дрыгали ногами. Третий, кажется, потерявший сознание, висел безвольно. Чудовище явно старалось хватать их живыми.

"Башня Ласточки"

Чрезвычайно редкое и довольно миролюбивое существо, напоминающее гигантское дерево - обычно развесистый, старый дуб. В отличие от обычного дерева, оно может двигаться, хотя и редко это делает. В качестве ног дубочуд использует ветки и корни. В приземистом стволе расположено щелкающее ротообразное отверстие, но оно не используется для приема пищи. Дубочуды существуют подобно деревьям - за счет фотосинтеза и поглощения минеральных соединений непосредственно из почвы.

Атрибуты
Тел: 5 Дв: 1 Сил: 6 Вос: 2 Лов: 0/3* Пр: 1
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
*Не имеет конечностей, Лов 3 для веток.

Здоровье: 50
Безоружный бой: 4
Уклонение: 0
Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/5
Магическая защита: 2
Броня: твердая кора (5)
Оружие: ветки, которые душат или раздавливают.
Силы:
• За свой ход может атаковать d3 ветками.
• На первом ходу конечность захватывает цель (не наносит ран; 1 ОБ), а в каждом последующем автоматически наносит 4d6 урона. Чтобы разорвать хватку, необходимо пройти встречную проверку гибкости, акробатики или безоружного боя со сложностью 5, к которой добавляются все успехи дубочуба, полученные при захвате сверх необходимых.
• Уязвимость к огню - всегда получает максимальное количество урона от заклинаний, основанных на этой стихии. Он также не может защитить себя от них, и его магическая защита не влияет на них.
ОБ: 30
ОС: 0

Допплер
(также называемый: бедняр, мимик, подвойняк, векслинг)

- Допплеру достаточно внимательно присмотреться к жертве, чтобы мгновенно и безошибочно воспроизвести нужную структуру материи. Заметь, это не иллюзия, а абсолютно полное изменение. До мельчайших деталей. Каким образом мимики это делают, неизвестно. Чародеи предполагают, что тут действует та же составляющая крови, что и при ликантропии, но я думаю, это что-то совершенно иное либо же в тысячи раз более сильное. В конце концов, у оборотней всего две, самое большее - три ипостаси, а допплер может превращаться во что угодно, лишь бы более-менее точно совпадала масса тела.
- Масса тела?
- Ну в мастодонта, например, он не превратится. И в мышь тоже.
- Понимаю. А цепь, которой ты его связал, зачем?
- Серебро. Для ликантропа убийственно, у мимика, как видишь, только сдерживает трансформацию.

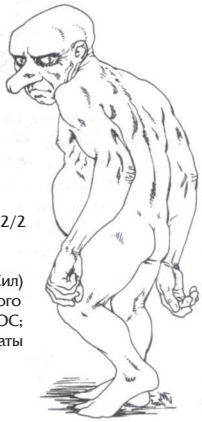
"Вечный огонь"

Одно из самых необычных созданий Континента. Разумное существо, в совершенстве владеющее искусством мимикрии. Допплер способен превратиться в любое известное ему существо, которое не сильно отличается от него размерами. Он копирует их настолько точно, что, кроме внешности, перенимает физические черты (в том числе голос), навыки, образ мышления и поведение. При всем этом ему не требуется предварительное внимательное наблюдение - он делает это инстинктивно. Мимик также может превращать части своего тела в одежду и снаряжение, принадлежащее целевому существу, например в меч или лютню. Его трансформацию сдерживает серебро - даже если он просто связан серебряной цепью.

В естественном виде он выглядит довольно отвратительно - как лысый, длинноносый и желтоглазый карлик; его фигура словно бы вылеплена из теста. Только в таком виде он может быть обнаружен магически.

Необычайная способность векслингов всегда вызывала у людей тревогу, даже ужас. Допплеров жестоко истребляли, опасаясь, что они будут применять свои способности в злых целях, для манипулирования людским обществом. Что в большинстве случаев было неоправданно, ведь допплеры - чрезвычайно добрые и нежные существа, способность которых к метаморфозам компенсируется отсутствием агрессии, клыков и когтей.

Допплер обычно перенимает все характеристики скопированного субъекта (кроме Ин) и очень редко встречается в естественном виде. Его особенности в этой форме перечислены ниже.



Атрибуты

Тел: 2	Дв: 2	Сил: 1
Вос: 2	Лов: 2	Пр: 2
Ин: 4	Уч: 1	Во: 2

Здоровье: 26 (7/14/20/26)
Бой с оружием: 1
Безоружный бой: 1
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/оружие/ближняя): 1/2/2
Магическая защита: 4
Броня: нет
Оружие: кулаки и ноги (d3 + Сил)
Силы: копирование любого персонажа (стоимость: 1 ОС; занимает ход и требует траты действия)
ОБ: 5
ОС: 15

Эхинопс

Он закусил губу и осторожно прошел рядом с эхинопсом. Колючки существа заколебались на манер щупалец актинии. Но это длилось всего лишь мгновение, потом эхинопс замер и снова превратился в огромную кучу болотной травы.

"Башня Ласточки"

Маленькое существо, которое живет под землей и в шахтах. Поверхность его тела покрыта массой длинных иголок. Они торчат во все стороны, подобно большому пучку болотной травы. Эхинопс способен выстреливать своими иголками на расстояние до трех метров. Воткнувшиеся в тело иглы обламываются, а их острые кончики уходят вглубь тела.

Атрибуты
Тел: 1 Дв: 1 Сил: 1
Вос: 4 Лов: 1 Пр: 1
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 25 (7/13/19/25)
Стрельба: 2
Уклонение: 0
Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/1
Магическая защита: 0
Броня: тонкие иглы (1)
Оружие: d6 игл за ход; каждая игла наносит d6 + 1 урона в момент втыкания в тело, а затем d3 + 1 каждый раунд пока остается в теле (можно удалить хирургическим путем - сложность лечения 5 - или исцеляющей магией: Восстановление здоровья, стр. 100, либо Восстанавливающая молитва, стр. 112).
Силы: нет
ОБ: 4
ОС: 0

Гуль

Геральт указал на последнего повешенного, у которого, хоть он и болтался выше всех, вместо ступней были разорванные когтями, окровавленные огрызки с торчащими костями.

- Глядите. Это работа гулей.

"Крещение огнем"

Уродливый разрыватель могил - магическое существо, появившееся в мире в результате Сопряжения Сфер. Гуль выглядит как высокий, лысый, очень худой гуманоид. У него черная или серая кожа и огненно-красный язык. Пальцы рук и ног гуля заканчиваются когтями, а его рот полон острых зубов.

Этот монстр питается трупами, но не брезгует и свежим мясом, особенно человеческим. Охотится по ночам. Из-за частого контакта с разлагающимися трупами обычно переносит тяжелые болезни. Как правило, обитает в старых некрополях, заброшенных гробницах или на кладбищах.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 2 Сил: 4
Вос: 3 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 34
Безоружный бой: 4
Уклонение: 1
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 2
Броня: нет
Оружие: когтистые лапы (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Каждая попавшая атака имеет 50% шанс заразить жертву болезнью (например, столбняком).
• Иммунитет к ментальным заклинаниям.
• Устойчивость к железу.
ОБ: 10
ОС: 0

Болезни

Континент кишит различными болезнями - как природными, так и магическими. В механике игры самые тяжелые недуги (не насморк или кашель) снижают черты персонажа. Зараженный, который провалил проверку стойкости со сложностью, специфичной для болезни (чем тяжелее, тем выше сложность), каждый день теряет один уровень случайной черты тела (если недуг имеет особо мерзкие симптомы, то черты духа также могут упасть). Когда атрибут опускается до 0, это значит, что больной более недееспособен. Персонаж прикован к постели и с трудом может говорить или думать.

Излечение болезни требует либо использования соответствующих заклинаний, либо успешного применения нужных лекарств и навыка лечения со сложностью, зависящей от болезни. Иногда тело справляется с болезнью самостоятельно, что зависит от воли Рассказчика.

Утраченные уровни возвращаются после исцеления из расчета один за каждые 24 часа отдыха. Персонаж умирает, если все характеристики упали до 0 во время болезни.

Примеры болезней

Название	Сложность проверок стойкости	Сложность проверок лечения
Черная оспа	5	7
Гангрена	5	6
Магическая хворь	7	7
Столбняк	4	4
Проказа	6	7
Трупный яд	5	5
Пневмония	4	5

Гигаскорпион

- Вытри нос. И послушай внимательно. Ни один богатырь в мире, ни один силач или здоровяк не сумеют парировать удара, который нанесет ослизг хвостом, гигаскорпион клещами или гриф когтями.

"Кровь эльфов"

Обитающая в пустынях гигантская разновидность скорпиона, часто величиной с быка. Отличается от своего меньшего родственника тем, что его ядовитый шип не только отравляет (мощная доза яда вызывает немедленную смерть), но и пронзает, как дротик. Гигаскорпион также атакует большими острыми клешнями.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 3 Сил: 3 Вос: 1 Лов: 1/3 Пр: 2
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 44 (11/22/33/44)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 0
Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/5
Магическая защита: 2
Броня: хитиновый панцырь (5)
Оружие: клешни и хвост (2d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует сразу одной из клешней и хвостом.
• Яд смертелен и действует сразу, если жертва не в силах ему сопротивляться (сила 5).
ОБ: 12
ОС: 0

Гоблин (также называемый кобольдом или домовым)

- А ведь какая была тихая округа! Даже домовые - и те редко отливали бабам в крынки с молоком.

"Меньшее зло"

Злобное гуманоидное существо размером с гнома, обитающее под землей, в пещерах, штольнях и заброшенных шахтах. Ненавидит обжигающий его дневной свет; активен только ночью. Особо не опасен, но может быть крайне пакостным: писать в молоко, портить вещи, бить куриные яйца или воровать кур. Очень мерзкий, но ведьмак для него не нужен - достаточно палки.

Атрибуты
Тел: 1 Дв: 4 Сил: 1
Вос: 4 Лов: 4 Пр: 5
Ин: 2 Уч: 1 Во: 1
Здоровье: 16 (4/8/12/16)
Безоружный бой: 1
Уклонение: 5
Физическая защита (дальняя/оружие/ближняя): 3/3/4
Магическая защита: 1
Броня: нет
Оружие: руки (2 + 2 x Сил) и зубы (1 + 2 x Сил)
Силы: может атаковать руками или зубами, но лишь один раз за ход.
ОБ: 7
ОС: 0

Гравейр

- У гравейров, гулей и других чудовищ из этой группы нет собственной экологической ниши. Они - реликты периода Сопряжения Сфер. Убивая их, мы не нарушаем сложившихся в природе, в нашей теперешней сфере систем и связей. Эти чудовища чужды нашей теперешней сфере, им здесь нет места.

"Кровь эльфов"

Близкий родственник гуля, также возникший в результате Сопряжения Сфер. Устойчив к железу. Отличается от своего кузена тремя костяными гребнями на черепе, также значительно крупнее. Когти короткие, толстые, приспособленные к разрыванию земли. Крепкие зубы позволяют ему дробить кости, а длинный тонкий язык помогает добираться до костного мозга - как правило, хорошо прогнившего.

Хотя он предпочитает трупы, но и свежим мясом гравейр не пренебрегает. Жертв он всегда разрывает. Ранение во время боя с гравейром может привести к заражению трупным ядом.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 3 Сил: 4
Вос: 2 Лов: 4 Пр: 3
Ин: 2 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 40
Безоружный бой: 4
Уклонение: 2

Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 3
Броня: толстая шкура (3); иногда носит куски разных панцирей (1)
Оружие: зубы (d3 + 2 x Сил) и когтистые лапы (d6 + 1 + 2 x Сил)
Силы:
• Может атаковать зубами и одной из двух лап за один ход.
• Каждая атака, причинившая урон, с вероятностью 50% может заразить болезнью (например, столбняком).
• Иммунитет к ментальным заклинаниям.
• Устойчивость к железу.
ОБ: 11
ОС: 0

Грифон

- Потому что мы, люди, были здесь незваными гостями. Здешними землями владели драконы, мантихоры, грифоны.

"Глас Рассудка 5"

Летающее существо с головой и когтями орла и телом льва. Однако, грифоны больше и сильнее восьми львов и ста орлов, и также намного быстрее. Они обитают среди горных пиков (больше всего грифонов живет в горах Амелл), размножаясь подобно птицам - откладывая яйца. Грифоны охотятся и питаются так же, как хищные птицы, за исключением того, что вместо мышей и прочих грызунов предпочитает крупный рогатый скот и людей.

Атрибуты
Тел: 5 Дв: 4/2* Сил: 5 Вос: 4 Лов: 3 Пр: 2
Ин: 1 Уч: 0 Во: 3
* Полет/ходьба

Здоровье: 60 (15/30/45/60)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/5
Магическая защита: 2
Броня: нет
Оружие: клюв (d6 + 1 + 2 x Сил), когти (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Может атаковать клювом и когтями за один ход - три раза в раунд, максимум две разные цели.
• Пикирование (3 ОБ) - грифон падает с большой высоты, атакует только клювом, но наносит урон 3d6 + 3 + 2 x Сил (во время пикирования у него 3 физической защиты). Он может сделать это только однажды - после чего либо продолжит сражаться на земле, либо будет вынужден вновь подняться в воздух и набирать высоту как минимум два хода.
ОБ: 12
ОС: 0

Гарпия

- Половину жертв, приписываемых чудовищам Хаоса, в действительности следует отнести на счет одичавших дворняг.

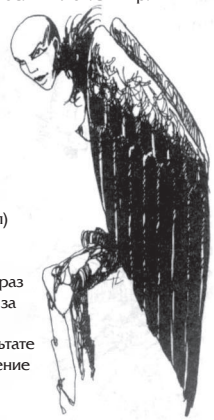
- Значит, чудовищ ты исключаешь?

- Отнюдь. Это могла быть стрыга, гарпия, гравейр, гуль...

"Крещение огнем"

Магические летающие монстры размером с человека, с женскими головами и туловищем, крыльями и ногами стервятника. Хотя они и гуманоиды, но мозгов у них не больше, чем у злобных птиц. Они ужасно пахнут и могут передавать болезни. Гарпии нападают стаями (2d6 + 3 особи), сбивая жертв ударами крыльев и разрывая на части сильными когтями. Обитают, как правило, в южных землях.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 3/1* Сил: 2 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 4
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
* Полет/ходьба



Здоровье: 29 (6/12/18/21)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 1
Броня: нет
Оружие: крылья (d3 + 2 x Сил) и когти (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Могут атаковать сразу один раз крыльями и один раз когтями за один ход.
• В случае ранения при результате 1-2 на d6 происходит заражение столбняком или гангреной.
ОБ: 12
ОС: 0

Гидра

- Сто марок - куча денег. Не знаю, дал бы я столько за девятиголовую гидру. Восемьдесят пять.

- Сто, милсдарь Гербольт. Учтите, хоть это и не была девятиголовая гидра, никто из местных, не исключая славного Цикады, не сумел управиться с риггером.

- Потому как никто из местных не привык копаться в дерьме и отбросах. Мое последнее слово - девяносто.

"Осколок льда"

Стойкий к железу монстр, обитающий в пресных водах Юга. Гидра обладает девятью змеиными головами, расположенными на чешуйчатом коричнево-зеленом теле, похожем на собачье, такого же размера, как у взрослого крокодила.

У гидры есть одно удивительное свойство - если отрубить ей голову каким-либо инструментом, кроме магического или серебряного оружия (или сразу же не прижечь обрубок), на месте отрубленной головы почти сразу вырастут две новые.

Атрибуты

Тел: 5 Дв: 2 Сил: 4 Вос: 2 Лов: 3* Пр: 2
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1

* Только для голов. В противном случае 1.

Здоровье: 25 каждая голова, 76 (19/38/57/76) тело
Безоружный бой: 3
Уклонение: 0
Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/4
Магическая защита: 3
Броня: чешуя (4)
Оружие: зубы (d6 + 2 x Сил)
Силы:

- Может атаковать одновременно тремя головами (каждая по отдельной цели).
- На месте каждой отрубленной головы через d3 ходов вырастают две новые.
- Устойчивость к железу.

ОБ: 11
ОС: 0

Единорог

- Давным-давно, когда еще жили единороги, существовала большая группа девушек, которые хранили девственность, чтобы иметь возможность их ловить. Помнишь? (...)

- Так воспользуйся чужим опытом. Девственницы, занимавшиеся единорогами, мгновенно перестали быть таковыми, как только потеряли работу. Некоторые, стремясь наверстать годы воздержания, со временем стали широко известны техникой и пылом.

"Последнее желание"

Красивое, магическое и разумное существо, появившееся на свет в результате Сопряжения Сфер. Единорог похож на стройного коня, обычно белого цвета, но изо лба у него растет рог - острый и слегка закрученный, словно удлиненная раковина.

Единороги живут стадами и общаются друг с другом телепатически. Если их загнать в угол, они могут стать смертельно опасными, будут колоть, кусать и пинать. Эти животные не любят эльфов, потому что их раздражает надменное отношение Аэн Сеидхе к другим существам - в том числе и к самим единорогам, которых эта раса считает лишь чуть выше лошадей. Между тем единороги - это древний народ с великими традициями и культурой, организованный в особое общество, управляемое советом старейшин. Они обладают врожденным умением использовать магию, но прежде всего - владеют невероятной способностью открывать врата миров и блуждать между реальностями так же легко, как прыгать с камня на камень. Однако мало кто знает об этом.

Чуть ли не все, однако, знают о чудодейственных свойствах рогов этих существ - и это означает, что единорогов остается все меньше и они становятся пугливыми и недоверчивыми. Этот рог - прекрасная панацея от ядов, и он также способен их обнаруживать. Рога у этих существ не отрастают вновь - потеряв свое украшение, единорог обычно умирает от горя или кончает жизнь самоубийством.

Некоторые сказочно богатые люди пьют только из кубков, сделанных из рога единорога; менее богатые, но все же состоятельные, кладут в напитки и еду толченный рог, надеясь, что он обнаружит и уничтожит любой яд. Часто жулики пытаются продать наивным различные "рога", поэтому был придуман способ их проверки. На песке очертите рогом по кругу паука, ящерицу или скорпиона. Если тварь не сможет выйти из круга - рог настоящий. Если выйдет, то это подделка из китового уса.

Мертвый единорог тоже ценен. В черепах некоторых особей, обычно очень старых, в основании рога имеется рубин, называемый карбункулом. Считается, что это кристаллизованная кровь единорога. Порошок из нее лечит все болезни. К сожалению, одного карбункула обычно хватает только на одного пациента. Охотники за рогатыми конями твердо верят, что печень и шкура единорога лечат проказу, чуму и боли в суставах, но они ошибаются - хотя печень единорога и довольно вкусная.

Слухи о том, что единорогов способны приручить только девственницы, преувеличены, хотя и не совсем ложны. Поверье происходит из того, что эти существа больше доверяли женщинам, считая их менее опасными и более здравомыслящими.

Атрибуты
Тел: 5 Дв: 5 Сил: 4 Вос: 6 Лов: 3 Пр: 4
Ин: 4 Уч: 3 Во: 5
Здоровье: 40 (10/20/30/40)
Безоружный бой: 5
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/7
Магическая защита: 8
Броня: нет
Оружие: копыта (d6 + 2 x Сил), рог (2d6 + 2 x Сил), укус (d3 + 2 x Сил)
Силы:
• Может атаковать либо рогом, либо копытами. Один раз в два хода способен укусить одновременно с атакой (в конце хода).
• Знает d3 + 3 заклинаний (**отличная** магия), обычно из числа ментальных.
• Телепатическая сила всегда активна и аналогична заклинанию Телепатия (стр. 102), но применяется только к другим единорогам. Не стоит ОС, не требует концентрации. Благодаря этой силе единорог также умеет общаться с другими существами, но при этом расходует ОС согласно описанию заклинания.
• Может осуществлять натиск, как описано в разделе "Меч Предназначения", стр. 79.
• Способен перемещаться между мирами. Каждый переход стоит единорогу 1 ОС и требует раунда фокусировки.
ОБ: 20
ОС: 35

Кэльпи
(также называемая морщинцем)

Выводила из овчарни вороную Кэльпи - Высогота знал, что у нордлингов словом "кэльпи" обозначают морщинца, грозное морское существо, которое, если верить молве, способно принимать облик красивейшего жеребца, дельфина и даже очаровательной женщины, хотя обычно напоминает спутанный клубок трав.

Хищное морское растение, обитающее у побережий. Кэльпи выглядят как кучи гнилой зеленой травы размером с поросенка. Они могут передвигаться, используя как естественные приливы, так и загребая многочисленными отростками. Эти конечности также ловят добычу, обычно рыбу или неосторожных пловцов. Большие особи могут даже утаскивать рыбаков из лодок! Как только добыча схвачена, морщинец ныряет на глубину, где медленно переваривает ее в течение нескольких дней.

Кэльпи встречаются чаще у берегов южных стран. Местные рыбаки приписывают им множество магических способностей, в том числе умение превращаться в молодую женщину или красивую лошадь. Эти слухи не соответствуют правде и, вероятно, связаны с тем, что морщинцам нравится общество сирен и водяных нимф, которым, на удивление, они не причиняют вреда.

Атрибуты
Тел: 2 Дв: 1 Сил: 2 Вос: 1 Лов: 4* Пр: 4
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
*Только для отростков.
Здоровье: 24 (6/12/18/24)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 0
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/5
Магическая защита: 2
Броня: нет
Оружие: нет
Силы: после успешного захвата (единая проверка для атаки несколькими отростками; 3 ОБ) кэльпи утягивает жертву под воду, где та способна утонуть (см. "Утопление", стр. 28), или душит ее (автоматически нанося d3 урона каждый ход). Жертва может вырваться, если успешно пройдет встречную проверку акробатики, гибкости или безоружного боя против безоружного боя морщинца, который ее удерживает.
ОБ: 15
ОС: 0

Кикимора

Кальдемейн переступил с ноги на ногу, глядя на паучье, обтянутое черной высохшей кожей тело, на остекленевший глаз с вертикальным зрачком, на иглоподобные клыки в окровавленной пасти.

"Меньшее зло"

Устойчивый к железу монстр, обитающий в болотах и притопленных местах - как ни странно, предпочтительно вблизи человеческих поселений. Кикимора любит человеческое мясо, а когда не может его найти, охотится на птиц. Существо размером с крупную собаку, по строению напоминает паука, но имеет более длинное тело, всего две пары ног (суставчатые и когтистые) и в целом похоже на насекомое. Черная кожа помогает кикиморе прятаться в грязи, а пасть, полная игольчатых зубов, разрывает добычу на части. Глаза с вертикальными зрачками позволяют существу хорошо видеть в сумерках и ночью. Кикиморы предпочитают ночной образ жизни.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 4 Сил: 2 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 44 (11/22/33/44)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 3
Броня: нет
Оружие: когти (d6 + 2 x Сил) и зубы (d3 + 2 x Сил)
Силы:
• Атаки одновременно когтями и зубами за один ход.
• Может попытаться схватить жертву (2 ОБ) - если успешны проверки обеих атаки - и утопить. Жертва может вырваться, если успешно пройдет встречную проверку акробатики, гибкости или безоружного боя против безоружного боя кикиморы, которая ее удерживает.
• **Хорошая** (3) скрытность.
• Устойчивость к железу.
ОБ: 15
ОС: 0

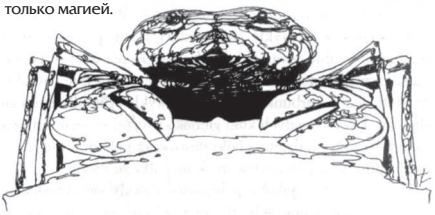
Крапаук

- Потому как на Ийсгите даже орхидеи порою только выглядят цветком, а на поверку оказываются ядовитым крапауком. Надо будет придерживать Лютика, смотреть, чтобы он ни к чему не прикасался.

"Крещение огнем"

Близкий родственник скорпиона, хотя и во много раз крупнее его (иногда достигает размеров средней собаки). Обитает в пустошах. Крапаук похож на гигантского краба, лишенного панциря, склизкого и наполовину прозрачного. Чтобы привлечь добычу, некоторые разновидности могут имитировать растения, например орхидеи.

Во время боя крапаук атакует противника своими клешнями и паучьими хелицерами. Хелицеры выделяют сильный яд, который нейтрализуется практически только магией.



Атрибуты
Тел: 3 Дв: 3 Сил: 2 Вос: 1 Лов: 1/3 Пр: 3
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 40 (10/20/30/40)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/5
Магическая защита: 1
Броня: прозрачный хитиновый панцирь (2)
Оружие: клешни (d6 + 2 x Сил) и жвала (d3 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует одновременно клешнями и жвалами (две атаки за ход), но только одну цель.
• Ранения от хелицер дополнительно отравляют ядом (сила 4). Если жертва провалила сопротивление яду в первом раунде (стандартная проверка сопротивления), то он будет наносить d6 урона каждый ход - пока не будет магически исцелен.
ОБ: 10
ОС: 0

Куролиск (также называемый кокатриксом или скоффином)

- Легкий ты, куролиск. - Геральт тряхнул бестию, действительно весившую лишь немного больше хорошо откормленного индюка. - Легковат. К счастью, мне платят поштучно, а не пофунтово.

"Владычица озера"

Создание, удивительно похожее на василиска, и их часто путают. Однако, по мнению ученых, это единственный известный представитель отряда так называемых орнитоптилий - переходного звена между птицами и пресмыкающимся. Говоря обычными словами, это маленькое существо размером с индюка, по большей части покрытое перьями. У него крылья, как у летучей мыши, клюв стервятника, карминовый гребень и зоб в два раза больше, чем у упомянутого индюка. Гнездятся скоффины в подземельях и подвалах. Передвигаются прыжками - слегка подпрыгивают и

машут крыльями. Шкура куролиска имеет ценность, подобную шкуре василиска, а его хвостовые перья особенно ценны для изготовления письменных принадлежностей.

Обычно этот хищник атакует сзади, целясь в позвоночник или под левую почку, в аорту. Часто ему достаточно одного удара, чтобы убить добычу.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 4 Сил: 2 Вос: 4 Лов: 3 Пр: 4
Ин: 1 Уч: 0 Во: 3
Здоровье: 40 (10/20/30/40)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 3
Броня: нет
Оружие: клюв (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Первую атаку, как правило, совершает внезапно, подкрадываясь к жертве (**отличная** скрытность).
• Всегда атакует корпус. Если он попадает и набирает на один успех больше, чем требуется, то задевает жизненно важный орган, нанося дополнительный урон 3d6. Подобная незалеченная рана причиняет d3 урона за ход.
ОБ: 11
ОС: 0

Ламия

"Я знаю, что умру в какой-нибудь смердящей падалью яме, разорванный на куски грифом, ламией или мантихором".

"Кровь эльфов"

Устойчивый к железу монстр, которого иногда считают подтипом вампира, опасным из-за его полиморфных способностей. Своих жертв ламия заманивает в облике красивой женщины, а когда ободренный любовник уже готов приступать к делу, ламия - к его изумлению - превращается в огромную, отвратительную змею с женской головой, и высасывает из него кровь.

Ламии кормятся ночью, обитают же в основном на юге Континента, обычно в пустынях. Прежде чем жадный до любви путешественник бросится в объятия незнакомки, ему следует сперва проверить ее зубы и попытаться перекинуться с ней парой слов. Ведь даже в человеческом облике у ламии во рту острые клыки и змеиный язык, которые позволяют ей только шипеть.

Ниже приведена статистика в облике чудовища.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 4 Сил: 2 Вос: 4 Лов: 0/3* Пр: 4
Ин: 3 Уч: 1 Во: 3
*Отсутствие конечностей
Здоровье: 40 (10/20/30/40)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 4
Броня: чешуя (2)
Оружие: змеиные кольца, которыми ламия сжимает захваченную жертву (d3 + 1 урона в ход после захвата), клыки (в бою d3 + 2 x Сил; питье крови отнимает d3 + 1 здоровья в ход).
Силы:
• Чтобы обвить цель (1 ОБ) змеиным телом, монстр должен успешно совершить проверку безоружного боя, которая не причиняет ранений. Чтобы вырваться из захвата, жертва должна пройти встречную проверку (то есть против проверки безоружного боя, которая привела к захвату) акробатики, гибкости или безоружного боя.
• Устойчивость к железу.
• Может превращаться в красивую женщину (1 ОС).
ОБ: 11
ОС: 20

Лепрекаун

- Что же до ребенка, то она уцелела случайно. Мои девочки не стреляли, так как думали, что это пак или лепрекаун.

"Меч Предназначения"

Маленькое, но разумное существо, внешне похожее на небольшого гнома с морщинистой коричневой кожей.

Лепрекауны озорные, умные и очень шустрые. В настоящее время они обитают только в Брокилоне.

Атрибуты
Тел: 2 Дв: 4 Сил: 1
Вос: 4 Лов: 3 Пр: 5
Ин: 3 Уч: 1 Во: 3
Здоровье: 16 (4/8/12/16)
Безоружный бой: 1
Уклонение: 6
Физическая защита (дальняя/ближняя): 3/4
Магическая защита: 3
Броня: нет
Оружие: руки (2 + Сил) и зубы (1+ Сил)
Силы:
• Может атаковать руками или зубами, но только один раз за ход.
• Владеют ментальными заклинаниями, чаще всего Невидимостью.
ОБ: 8
ОС: 15

Леший

- Тута, две неполных недели тому, схватил леший зятя мово, да так, что зять–то только хрипнуть успел, и все, пропал, стало быть. Такое там дивотище обретается, что ужасть как боимся мы туды с бабами и детьми малыми суваться. Ну?

Леший - устойчивый к железу монстр с немалым интеллектом. Почему-то многие кметы считают его заботливым духом леса. На самом деле это очень опасное существо, охотящееся на лесных обитателей и одиноких странников. Он обладает свойством полиморфизма. В своем естественном облике это существо размером с дикую кошку, напоминающее помесь кота и медведя с коричневым или черным мехом. Огромные клыки и острые когти производят сильное впечатление, к тому же это создание очень быстрое. В основном леший прячется среди ветвей деревьев, с которых и бросается на шеи своих жертв. Добычу обычно пожирает на месте, целиком.

Его самое опасное оружие - способность трансформироваться. Он может, например, превратиться в человекоподобное существо, напоминающее старика, с виду вполне безобидного. Еще одна хитрость лешего - перевоплощение в пень, практически неотличимый от настоящего. Горе тому, кто решит отдохнуть на таком пне!

Ниже приведена статистика в облике чудовища.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 3 Сил: 3 Вос: 4 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 4 Уч: 0 Во: 3
Здоровье: 60 (15/30/45/60)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 4
Броня: нет
Оружие: зубы (d6 + 2 x Сил) и когти (d6 + 2 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует одновременно зубами и когтями (2 атаки за ход).
• Устойчивость к железу.
• Может менять облик (1 ОС).
ОБ: 13
ОС: 25

Ликантроп

Бортник был невысок ростом, крепкий, черный и дьявольски заросший, поэтому неудивительно, что, неожиданно появившись из зарослей, он нагнал на всех страха – его приняли за ликантропа. Самое смешное, что первым, кто воскликнул "оборотень, оборотень!", был вампир Регис.

"Башня Ласточки"

Это название используется для описания группы устойчивых к железу и зависимых от луны монстров, наполовину животных, наполовину людей. Эти существа - дикие, кровожадные звери, охотящиеся на людей и представителей других разумных рас.

Есть много способов стать ликантропом, но чаще всего это происходит не добровольно, а в результате чьего-то проклятия. В крови появляется специфический микроорганизм, полностью превращающий носителя в чудовище за три ночи. Когда наступает рассвет, несчастный внезапно возвращается в свой первоначальный вид. Эти изменения сопровождаются мучительной болью. К счастью, носитель вируса ничего не помнит о периоде своей трансформации и обычно

просыпается голым там, где его застает рассвет. Нередко долгое время он совершенно не подозревает о тяготеющем над ним проклятии.

Ликантропия может быть наследственной из-за наличия в крови ее возбудителя, но младенец-оборотень обычно погибает в колыбели после первого же превращения. Человек, раненный трансформированным ликантропом, также имеет шанс (небольшой шанс - на выбор Рассказчика) "заразиться" этим проклятием.
Ликантропы пожирают своих жертв. Помимо заклинаний, серебряного или магического оружия монстра могут ранить лишь клыки и когти других магических созданий. Особенно они недолюбливают вампиров. Ликантропов отпугивает запах травы аконита.

Название ликантроп буквально означает "человек-волк", но его принято использовать для собирательного обозначения различных подвидов этих чудовищ, в том числе и не имеющих к волку никакого отношения. Ниже приведены некоторые из них.

Примечание: статистика приводится для формы животных.

Котолаки

В полнолуние эти создания принимают форму большого гибрида кота и человека. Хотя они дружны с кошками, но ненавидят волколаков и крысолаков.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 4 Сил: 4
Вос: 5 Лов: 4 Пр: 5
Ин: 2 Уч: 0 Во: 2
Здоровье: 36 (9/18/27/36)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 4
Физическая защита (дальняя/ближняя): 3/6
Магическая защита: 4
Броня: нет
Оружие: клыки (d3 + 1 + 2 x Сил) и когти (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Устойчивость к железу.
• Может атаковать либо когтями, либо клыками за ход.
ОБ: 14
ОС: 0

Волколаки

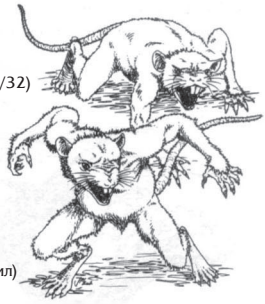
В полнолуние они превращаются в больших гибридов волков и людей. Иногда встречаются монстры, которые способны также принимать форму огромного, хотя и типичного на вид волка. Они чувствуют себя очень комфортно рядом с настоящими волками и ненавидят котолаков.

Атрибуты
Тел: 5 Дв: 4 Сил: 5 Вос: 5 Лов: 3 Пр: 4
Ин: 2 Уч: 0 Во: 2
Здоровье: 40 (10/20/30/40)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 3

Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 4
Броня: нет
Оружие: клыки (d6 + 2 x Сил) и когти (2d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Устойчивость к железу.
• Может атаковать либо когтями, либо клыками за ход.
ОБ: 13
ОС: 0

Крысолаки

В полнолуние они превращаются в гибрид крысы и человека. Это единственный вид ликантропов, который нападает группами - по 2-4 особи. Они хорошо себя чувствуют в компании крыс, хотя и презирают домашних. Ненавидят котолаков, также испытывают отвращение к оборотням.



Атрибуты
Тел: 3 Дв: 3 Сил: 2
Вос: 4 Лов: 4 Пр: 5
Ин: 2 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 32 (8/16/24/32)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 4
Физическая защита (дальняя/ближняя): 3/6
Магическая защита: 3
Броня: нет
Оружие: зубы (d3 + 2 x Сил) и когти (d3 + 1 + 2 x Сил)
Силы:
• Устойчивость к железу.
• Может атаковать либо когтями, либо клыками за ход.
ОБ: 13
ОС: 0

Мантикора

Несмотря на опускающиеся сумерки, через головы любопытных он увидел, как солдаты поднимают огромную бледно-желтую тушу. Крылья летучей мыши и скорпионий хвост чудовища бессильно волочились по земле.

"Час презрения"

Летающий монстр, причудливый гибрид льва, нетопыря и скорпиона. У мантикор тело льва, размерами практически как оригинал, крылья как у летучей мыши, и хвост скорпиона, оканчивающийся ядовитым шипом.

Мозгов у мантикоры не больше, чем у обычного животного. Монстр любит свежее мясо, и однажды попробовав человечину, он быстро к ней пристращается. Мантикоры атакуют с воздуха, сбивая жертву с ног передними лапами. Ядовитый шип они используют редко - только когда не собираются поедать жертву, потому что этот яд представляет угрозу и для самого зверя.

Эти существа двуполые и живородящие, они часто имеют одну пару на всю жизнь. Их детеныши живут в гнездах, расположенных среди горных вершин. К счастью, они почти всегда охотятся в одиночку.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 4/2* Сил: 4 Вос: 3 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 1 Уч: 0 Во: 2
* Полет/ходьба

Здоровье: 55 (14/28/42/55)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 2
Броня: нет
Оружие: клыки (d6 + 3 + 2 x Сил), когти (d6 + 1 + 2 x Сил) и хвост (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• На первом ходу может сбить противника с ног (2 ОБ) во время полета. Для этого проводится обычная проверка атаки мантикоры. Жертва может попытаться уклониться от атаки, если знает о ней. Сбитая цель падает, тварь прижимает ее к земле и может тут же провести проверку атаки клыками, нанеся максимальный урон (17). Жертва может пытаться вырваться каждый ход, совершая проверку гибкости со сложностью 5.

• Атакует дважды за ход - клыками и когтями - но только одну цель.
• Если мантикора атакует хвостом, то не может применять клыки или когти. Успешное попадание при этом означает введение яда (сила 5) в тело жертвы. Этот яд - когда начинает действовать - наносит 2d6 урона за ход в течение 3d6 + 5 ходов.
ОБ: 20
ОС: 0

Нимфа
(также называемая нереидой)

- Выспрашиваю о работе, верно, есть, но какая? Тому поймай русалку, этому нимфу, третьему этакую духобабу... Вконец спятили, по селам девок полно, ан нет, подавай им нелюдей.

"Глас рассудка 5"

Морская разновидность русалки; отличается от своей родственницы голубым оттенком кожи, часто у нее также голубые волосы и соски.

См. также "Русалка" (с. 178).

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 4/2* Сил: 2 Вос: 4 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 3 Уч: 4 Во: 2
* Плавание/ходьба
Здоровье: 29 (6/12/18/21)
Безоружный бой: 2
Уклонение: 4
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/4
Магическая защита: 4

Броня: нет
Оружие: руки (d3 + Сил)
Силы: нет
ОБ: 9
ОС: 0

Гловоглаз

Вначале им казалось, что пошевелилась одна из гнилых колод (...) четыре пары тонких лап с шишковатыми суставами, поднимающихся над грязным, покрытым точками и поделенным на рачьи сегменты панцирем.

- Не обманитесь его кажущейся неподвижностью. Он не агрессивен, но способен двигаться молниеносно. Если почувствует угрозу, может напасть, а против его яда противоядия нет.

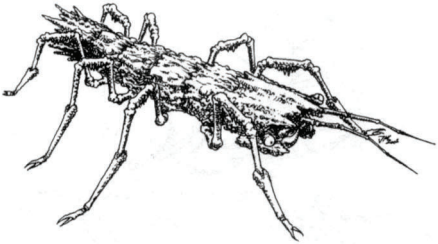
Существо (...) посматривало на людей и краснолюдов, медленно вращая сидящими на стебельках глазами. И почти не двигалось. Чистило концы лап, поочередно приподнимая их и старательно общипывая вызывающими уважение острыми жвалами.

"Крещение огнем"

Это чудовище было создано при помощи магических мутаций, связанных с Сопряжением Сфер, хотя и уязвимо к железу. Внешний вид гловоглаза напоминает большое коричнево-зеленое бревно, передвигающееся на четырех парах тонких ног с бугристыми суставами, возвышающимися над телом, как у паука. Само тело сплошь в складках, бугорках и покрыто сегментированным панцирем, как у рака.

Гловоглаз принадлежит к вымирающим видам и встречается в основном в южных лесах. Питается мелкими грызунами; на людей нападает только случайно. Не агрессивен; на первый взгляд кажется крайне вялым. Однако при необходимости он может отреагировать молниеносно. Почувствовав опасность, монстр способен укусить парой больших челюстей, введя в тело смертельный яд. Противоядия от него практически нет, и смерть наступает в считанные секунды.

Название существа происходит от пары его подвижных глаз, расположенных на стебельках по бокам передней части туловища. У него нет острого зрения, но зато он отличается чрезвычайно чутким слухом; хотя ушей он не имеет, но слышит словно всем телом. Поэтому самый простой способ отогнать его - издать громкий звук, желательно резкий, металлический.



Атрибуты
Тел: 2 Дв: 1 Сил: 2 Вос: 6/4* Лов: 2/3 Пр: 4
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
* Слух/прочие чувства
Здоровье: 32 (8/16/24/32)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 0
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 2
Броня: хитиновый панцырь (3)
Оружие: мандибулы (d3 + 2 x Сил)
Силы: при ранении существует высокий шанс (1-5 на d6), что в тело попадет смертельный яд с силой 3.
ОБ: 11
ОС: 0

Дракоптица

- Это могло напасть с воздуха. Какие-нибудь дракоптица (...)

"Немного жертвенности"

Летающий монстр, которого часто принимают за дракона. Это и неудивительно, ведь он очень похож на него по форме тела, разве что чуть более змеевидный. Однако он мельче его (до 5 метров в длину), и все его тело покрыто перьями. Дракоптица также не умеет дышать огнем, плеваться кислотой и т. д. Это обычное животное, а не разумное существо, как типичный дракон.

Проще всего встретить дракоптиц вблизи моря, так как они охотно выбирают прибрежные скалистые островки в качестве мест для размножения. Нападают эти чудовища с воздуха, атакуя когтями и клыкастой пастью; обычно они уносят своих жертв. Рыбаки часто становятся их добычей.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 4/1* Сил: 5 Вос: 4 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
* Полет/ходьба
Здоровье: 44 (11/22/33/44)
Безоружный бой: 2
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/4
Магическая защита: 3
Броня: толстая шкура и перья (3)
Оружие: клыки (2d6 + 2 x Сил) и когти (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Может атаковать либо клыками, либо когтями за ход.

• Способен подхватывать жертв с земли (3 ОБ), пролетая над ними, быстро пикируя, а затем взмывая вверх. Для этого монстр должен совершить проверку безоружного боя (в этом случае физическая защита жертвы увеличивается на +1). Если проверка успешна, а жертва не сумела избежать атаки (встречная проверка безоружного боя), то будет поймана. Чтобы вырваться (правда, тогда, вероятно, жертве придется падать с высоты), необходимо пройти встречную проверку акробатики, гибкости или безоружного боя против вышеупомянутой атаки.

ОБ: 15

ОС: 0

Ослизг

- Э-э-э, - протянул ведьмак. - Что-то не верится. Уж сколько лет никто в тех местах не видывал драконов. А не был ли это обычный ослизг? Попадаются ослизги почти такие же большие...

"Предел возможного"

Еще один представитель драконьего рода. Существо часто путают с драконом, потому что это тоже огромный летающий вид. Часто бывает размером с дракона. Однако если посмотреть на него глазами жителя нашего мира, то окажется, что он напоминает большого птеродактиля серого цвета. Образ завершает пасть с крошечными острыми зубками и крепкий хвост с шипом. Ослизг атакует с воздуха. Хотя он не умеет выдыхать огонь и лишен разума, но атаки его клыков, задних лап и хвоста невозможно парировать.

Укрытия ослизгов можно найти в любой местности и почти на любой широте. Обычно там, где есть пещеры или впадины. Ослизги не строят гнезд, но оборудуют уютные берлоги, в которых откладывают яйца.

Атрибуты

Тел: 5 Дв: 3/1* Сил: 5 Вос: 3 Лов: 3 Пр: 2
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1

* Полет/ходьба

Здоровье: 44 (11/22/33/44)

Безоружный бой: 4

Уклонение: 1

Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/5

Магическая защита: 2

Броня: чешуя (8), кроме живота.

Оружие: передние лапы (d6 + 2 x Сил),
пасть (2d6 + 2 x Сил), хвост с шипом (2d6 + 4 + 2 x Сил)

Силы:

• На земле атакует три раза за ход - передними лапами и пастью, или же один раз за ход - хвостом.

• При атаке с воздуха может пролететь над жертвой и ударить ее одной лапой или хвостом (1 ОБ). Однако так ему сложнее поразить жертву (+1 к ее физической защите).

ОБ: 10

ОС: 0

Псевдокрыс

- Истредд прав, - продолжала Иеннифэр(...) – Посуди сам, псевдокрысы в каналах и подвалах (...) Какой-то симбиоз получается, не думаешь?

"Осколок льда"

Крупное крысоподобное существо - как минимум, размером с курицу - обитает в конюшнях, городских канализациях и подвалах. Отличается от настоящей крысы безволосым телом, коротким хвостом и очень выдающимися передними зубами. Ест мясо мышей и крыс, питается отбросами; не стесняется нападать и на людей.

Атрибуты
Тел: 2 Дв: 3 Сил: 1 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 5
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 18 (5/10/14/18)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 5
Физическая защита (дальняя/ближняя): 3/6
Магическая защита: 1
Броня: нет
Оружие: зубы (d6 + 2 x Сил) и когти (d3 + 2 x Сил)
Силы: атакует либо зубами, либо когтями за ход.
ОБ: 8
ОС: 0

Стучак (также называемый: кнакер, гоблинай, полтердук, шеснос, рубезааль, скарбоник или пустельник)

Однако же подкупить его можно, дабы не безобразничал сверх меры, положивши где-нить на ходке темном либо в шахте хлеб с маслом, сырок козий, кусок копченой вепрятины. Но лучше всего шклянку первача, ибо на таковой С. до чрезвычайности лаком и падок.

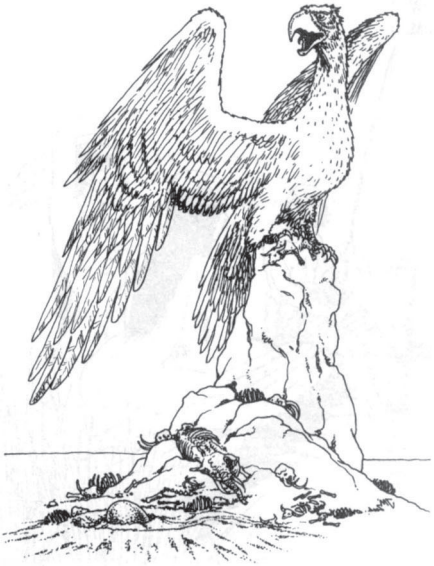
"Башня Ласточки"

Подземный монстр; на самом деле - разновидность кобольда исключительно крупного размера. Также его отличает от обычных гоблинов большая спутанная борода и повышенная волосатость. Живут стучаки в шахтах, тоннелях, пещерах, темных ямах, канавах, штольнях; обычно вблизи месторождений угля и металлов.

Стучак - гуманоидное существо, коренастое, немного приземистое и обросшее волосами. Ходит слегка сгорбившись, сильно ступая кривыми ногами с мозолистыми ступнями, почти полуметровой длины. Часто бывает пьян.

Любит вредить и шкодить, как никто другой, поэтому ненавидим горняками. Стучак может завалить ход, сломать или украсть горные инструменты и животных, стучать камнями и пугать шахтеров. Иногда он даже нападает на них, но обычно просто оставляет пару синяков. Избежать проказ кнакера можно, подкупив его едой или выпивкой, которую он особенно любит.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 4 Сил: 3
Вос: 4 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 2 Уч: 1 Во: 2
Здоровье: 32 (8/16/24/32)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/5
Магическая защита: 3
Броня: нет
Оружие: лапы (d3 + 1 + 2 x Сил) и ноги (d3 + 1 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует либо лапами, либо ногами.
• Знает одно ментальное заклинание (на выбор Рассказчика).
ОБ: 10
ОС: 15



Рух

- Это могло быть (...) гриф, выворотень, летюга или вилохвост. Может, даже рух...

"Немного жертвенности"

Гигантская птица, размером с дракона. Обычно она не нападает на людей и питается крупными змеями, червями и другими мелкими животными. Рухи очень заботятся о своих яйцах и потомстве - если птица чувствует, что молодняку что-то угрожает, она может обстреливать тех, кого считает угрозой, огромными кусками камня, а метают рухи довольно метко.

Рухи обитают на южных берегах Континента; их немного - всего десяток или около того.

Атрибуты
Тел: 5 Дв: 5/1* Сил: 6 Вос: 3 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 60 (15/30/45/60)

Метание: 5
Безоружный бой: 4
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 2
Броня: толстый слой перьев (4)
Оружие: клюв (2d6 + 1 + 2 x Сил) и когти (2d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Может атаковать один раз когтями и один раз клювом за ход - в начале и в конце действия.
• Брошенные рухом камни наносят разный урон, в зависимости от размера - от d6 до 5d6.
ОБ: 10
ОС: 0

Русалка

- Твоя Вереена, - сказал он, - скорее всего русалка. Знаешь?

- Подозреваю. Худенькая. Черненькая. Говорит редко, на языке, которого я не знаю. Не ест человеческую пищу. Целыми днями пропадает в лесу, потом возвращается. Это типично?

"Крупица истины"

Разумные существа, тесно связанные с дриадами, но считающиеся ими глупыми и не заслуживающими внимания. Выглядят как стройные женщины, обычно с зелеными волосами и такими же сосками, иногда со слегка зеленоватой кожей. Также имеют перепонки.

Хотя по натуре они причудливы, к людям относятся дружелюбно, особенно к мужчинам, с которыми любят пошалить. Однако поклонникам такого рода развлечений следует быть осторожными, потому что иногда случается так, что ублаженная русалка в восторге случайно утаскивает своего возлюбленного под воду. Бывают и злобные русалки, которые, завлекая смертных своими чарами, ловят и топят их.

Русалки обычно обитают в стоячих водах, озерах и прудах. На суше они могут находиться недолго, потому что высыхание причиняет им мучительную боль, а при полном высыхании они погибают, задыхаясь.
См. также "Нимфа" (стр. 174).

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 4/2* Сил: 2 Вос: 4 Лов: 3 Пр: 4
Ин: 3 Уч: 4 Во: 2
* Вода/суша
Здоровье: 29 (6/12/18/21)
Безоружный бой: 2
Уклонение: 4
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/4
Магическая защита: 5
Броня: нет
Оружие: руки (d3 + Сил)
Силы:
• Владеет заклинанием Очарование.
• Иммунитет к ментальным заклинаниям.
ОБ: 9
ОС: 15

Скарлетия

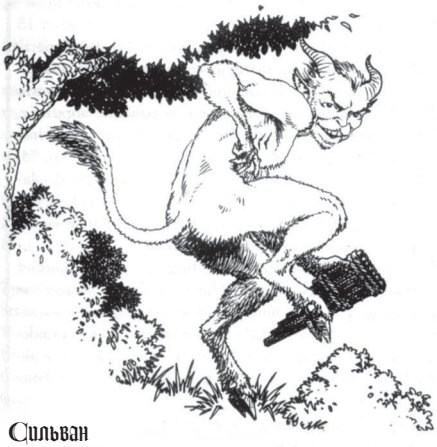
Перед глазами вставали гравюры из книг, которые она разглядывала в Каэр Морхене (...) скарлетия (...) Чудовища, обитающие в пустынях.

"Час презрения"

Маленькая серая змея с алой полосой на спине. Обитает в основном в пустынях. Чрезвычайно ядовита - против ее яда иногда не действует даже исцеляющая магия. После укуса скарлетии жертву ждет смерть в конвульсиях и мучениях в течение десятка-другого минут.

Атрибуты
Тел: 1 Дв: 3 Сил: 1 Вос: 4 Лов: 0/4* Пр: 4
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
* Отсутствие конечностей
Здоровье: 16 (4/8/12/16)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 5
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/5
Магическая защита: 1
Броня: нет
Оружие: ядовитые клыки (d3 + 2 x Сил)
Силы: любое ранение приводит к отравлению ядом (сила 5). Если жертва провалила проверку на сопротивление яду, то через 2d3 раунда она начинает получать по 3d6 урона в

раунд. Действие яда можно остановить только магией или противоядием (по решению Рассказчика).
ОБ: 10
ОС: 0



Сильван (также называемый дьяволом или рокитой)

У существа были вылупленные глаза, козьи рога и борода, и росту в нем было чуть больше сажени. Губы, подвижные, рассеченные и мягкие, тоже наводили на мысль о жующей козе. Нижнюю часть его тела по самые раздвоенные копытца покрывали длинные, густые, темно-рыжие волосы. Кроме того, у него был длинный, оканчивающийся метелкой хвост, которым оно энергично размахивало.

"Край света"

Озорное и веселое существо, выглядящее как невысокий козлочеловек (только самец) - с рогами и копытами, раздвоенной губой, большими лошадиными зубами и хвостом с кисточкой. Трудно поверить, что в его жилах течет Старшая Кровь, и что он довольно близкий родственник гордых эльфов.

Дьявол любит пошалить: и косы на гриве коня заплетет, и чаны с молоком опрокинет - и это ставит его под угрозу. Он воздерживается от проказ только тогда, когда против него ополчаются кметы. Интересно, что сельские жители редко решаются убить вредителя самостоятельно, хотя это, несомненно, в их силах. Возможно, их сдерживает древний суеверный страх перед Старшей Кровью - или же они просто достаточно разумны, чтобы не карать смертью за озорные шутки? Ведь сильваны не только проказники, но еще и балагуры, и весельчаки. Они любят петь, танцевать у костров, а также умеют прекрасно играть на флейте.

Сильван - ценный эротический партнер для дриад и нимф, гарантирующий им крепкую и сильную дочь. Он также способен спариваться с эльфами и людьми, но среди этих народов пока не нашлось любителей его чар.

Атрибуты
Тел: 2 Дв: 4 Сил: 4 Вос: 3 Лов: 3 Пр: 4
Ин: 4 Уч: 1 Во: 2

Здоровье: 24 (6/12/18/24)
Метание: 4
Безоружный бой: 3
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/5
Магическая защита: 5
Броня: нет
Оружие: лапы (d3 + 1 + 2 x Сил),
ноги с копытами (d3 + 2 + 2 x Сил), рога (d3 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует раз в ход - лапами, ногами или рогами. Однако сильван предпочитает бросать камни и т.п.
• Некоторые сильваны знают ментальные заклинания.
ОБ: 11
ОС: 0 (20)

Сколопендроморф

Медленно раздвигая траву, что-то двигалось. В этом темно-коричневом "что-то" было около двух сажен длины. В первое мгновение Геральт подумал, что это змея. Но увидел желтые, подвижные, крючкообразные конечности, плоские сегменты длинного туловища и понял - не змея. Гораздо хуже.

"Меч Предназначения"

Огромная сороконожка, часто длиной в несколько метров, темно-коричневого цвета. Хитиновый панцирь чудовища разделен на плоские сегменты. Его ноги желтые, подвижные и крючковатые. Она ощущает окружение при помощи длинных и подвижных усиков.

Сколопендроморф обитает в диких лесах - особенно в районе Цинтры и Брокилона - под землей, выкапывая длинные туннели и внезапно вырываясь из-под поверхности для атаки. Монстр кусает жертву челюстями, состоящими из источающих яд жвал. Его яд очень силен - даже просто попадая на кожу, он жжет словно огонь. Введенный в тело яд тут же парализует добычу и начинает переваривать ее изнутри. В течение нескольких часов после этого несчастный умирает в мучительных страданиях, растворяясь заживо. Приготовленная таким образом "еда" всасывается сколопендроморфом через шкуру. Противоядия от яда этого монстра не существует.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 3 Сил: 4 Вос: 6/2* Лов: 1/3** Пр: 3
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
* Под землей/над землей
** Атака лапами/жвалами

Здоровье: 46 (12/24/35/46)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 1
Броня: хитиновый панцырь (3)
Оружие: жвалы (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Каждое ранение жвалами при выпадении 1-5 на d6 отравляет ядом (сила 6). Жертва, провалившая сопротивление яду, становится парализованной на d3 часов. В это время она получает 5d6 урона каждый час. Если жертва умирает в результате полученных таким образом ран, то она считается переваренной. Только магия может остановить действие яда.
• Персонаж, сражающийся со сколопендроморфом, может быть "обрызган" ядом. Если при броске 2d6 выпало две "6", то на жертву попала капля яда. Яд разъедает броню или одежду, в результате нанося d3 урона. Этот бросок делается один раз в бою для каждого бойца, когда монстр атакует его.
ОБ: 9
ОС: 0

Истинный дракон

Дракон ушел от удара мягким, ловким, полным грации поворотом и, свернувшись, словно живая золотая лента, молниеносно, но тоже мягко, истинно по-кошачьи, достал лапой живот коня. Конь споткнулся, высоко подкинул круп, рыцарь качнулся в седле, но пики не выпустил. В тот момент, когда лошадь почти зарылась ноздрями в землю, дракон резким движением лапы смел Эйка с седла. Все увидели взлетевшие в воздух, кружащие пластины лат (...)

Дракон, присев, придавил коня лапой, опустил зубастую пасть. Конь душераздирающе взвизгнул, рванулся и утих (...)

- Мужественного Эйка из Денесле можно убрать с поля, он не способен к дальнейшему бою. Следующий.

"Предел возможного"

Представитель вымирающей расы разумных рептилий, безжалостно истребляемых людьми и краснолюдами. Это печально, потому что, согласно легендам, драконы были первыми существами, наделенными разумом, и веками правили этим миром.

Дракона часто путают с ослизгом и вилохвостом, при этом его внешний вид напоминает гигантскую (обычно несколько метров в длину) стройную ящерицу. Поскольку дракон, хотя и медленно, но растет на протяжении всей своей тысячелетней жизни, древние экземпляры могут быть такими же большими, как горы (в описаниях мы приводим размеры средних представителей рода драконов. Более подробные характеристики будут даны позже, в дополнениях к **"Ведьмак: Игра воображения"**).

У драконов тонкая шея, длинный хвост, треугольная голова с зубастой пастью, тело, покрытое твердой чешуей (кроме брюха), с четырьмя когтистыми лапами и парой больших кожистых, как у нетопыря, крыльев. Зубы обычно длинные и острые, а шея покрыта рядами треугольных наростов. Глаза у существа рептильные, с вертикальным зрачком и ороговевшим веком.

Дыхание дракона

Дыхание дракона - одна из их самых могущественных сил. Обычно оно покрывает конус длиной 15 метров с радиусом основания 3 метра; начало этого конуса явно находится "в пасти" дракона. Любой, кто входит в зону действия дыхания, рискует получить серьезные ранения. Рассказчик совершает проверку на стрельбу для каждой жертвы в соответствии с правилами, описанными в главе "Стрельба и метание", стр. 74. Успех означает, что несчастный был сметен силой дыхания дракона. Неудача означает, что он получает только половину наносимого урона - счастливчик успел упасть на землю или спрятаться за скалой.

Жертва не только получает урон, но и может лишиться снаряжения. Успешная атака дыханием означает, что герой должен совершить проверку уклонения (не тратит никаких действий, независимо от уровня навыка) со сложностью 4. Если проверка неудачна, то персонаж теряет все снаряжение, подвергшееся воздействию дыхания.

Обычно драконы способны использовать дыхание один раз в d3 ходов. Когда они это делают, они не атакуют никаким другим способом.

Слабое место дракона - его неприкрытое брюхо. Однако это не является правилом, поскольку рептилии часто лежат на своих сокровищах, и случается, что драгоценности и монеты "вплавляются" в их тела, создавая искусственный, очень трудно пробиваемый, но, несомненно, красивый панцирь. Обычно это половина значения природной брони дракона, приведенной в нижеследующих описаниях.

Драконы не создали своего собственного общества; они живут одни или со своим спутником жизни. Размножаются, вылупляясь из яиц. Они не являются естественными врагами человека или других разумных существ, однако, эти рептилии нажили себе врагов своей безумной любовью к сокровищам. Чтобы добыть золото, серебро или драгоценности, дракон может пойти на все - разрушать города, совершать набеги на деревни, уничтожать торговые караваны... Хуже того, что все это драконы делают не из финансовых соображений, а лишь из чистой первобытной жажды владения. Логова драконов часто содержат груды пылящихся ценностей. Парадоксально, но эти сокровища также являются главной причиной охоты на драконов. Не лишено внимания и то, что зубы и слезы дракона применяют для создания магических снадобий и эликсиров, кровь же - составная часть магической косметики, а запеченный хвост - большое лакомство.

Драконы плотоядны и питаются животными, обычно крупным рогатым скотом, так как его легче всего достать. На людей они нападают лишь в крайнем случае, брезгуя ими. Для драконов человек является чем-то грубым, вызывает инстинктивный страх (аналогичный тому, который мы испытываем к паукам или жабам).

Чаще всего они нападают с воздуха, вонзая когти в добычу и унося ее в какое-нибудь тихое место. Когда сражаются на земле, то наносят удары прежде всего длинным и гибким хвостом. Вопреки легендам, дракон в

естественном облике не умеет говорить и общается только посредством телепатии - отсюда и миф о том, что он знает все языки мира.

Драконы делятся на несколько видов. Описанные здесь "особи" - средние представители вида.

Белые драконы

Одни из самых редких; живут только на крайнем севере. Их название происходит от их светло-серого цвета. Они способны выдыхать волну пугающего холода, который замораживает все в радиусе дюжины или около того метров. Их длина в среднем составляет 10 метров.

Атрибуты
Тел: 6 Дв: 5/2* Сил: 6 Вос: 5 Лов: 5 Пр: 3
Ин: 4 Уч: 2 Во: 5
*Полет/ходьба
Здоровье: 80 (20/40/60/80)
Стрельба (дыхание): 6
Безоружный бой: 5
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/7
Магическая защита: 5
Броня: чешуя (10), кроме нижней части живота.
Оружие: хвост (2d6 + 2 x Сил), пасть (3d6 + 2 x Сил), передние лапы (2d6 + 2 x Сил), крылья (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует три раза за ход - обычно пастью и передними лапами, но также может ударить пастью и крыльями, или хвостом.
• Его дыхание наносит 4d6 урона (3 ОБ).
• Знает несколько заклинаний (на выбор Рассказчика). Обычно это ментальные заклинания. Почти у каждого есть ледяной аналог Стрелы (с. 98) и Огненной сети (с. 99), оба из которых работают так же, как и соответствующие пирокинетические заклинания магов.
• В полете может попытаться поймать (3 ОБ) противника, выполнив атаку лапами. Если обе проверки безоружного боя успешны, несчастный будет пойман и поднят в воздух. Жертва может вырваться, пройдя стандартную в этой ситуации встречную проверку (учитывается лучший результат попадания лапой), но рискует упасть с большой высоты.
ОБ: 35
ОС: 25

Черные драконы

Называются так из-за темно-коричневого цвета. Живут они в основном на болотах и топях, целыми днями плавая в грязи. Черный дракон выдыхает поток кислоты, которая способна разрушить любые доспехи. Их длина в среднем составляет 10 метров.

Атрибуты
Тел: 6 Дв: 5/2* Сил: 6 Вос: 4 Лов: 5 Пр: 3
Ин: 4 Уч: 2 Во: 4
*Полет/ходьба
Здоровье: 76 (19/38/57/76)
Стрельба (дыхание): 6
Безоружный бой: 5
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/7
Магическая защита: 5
Броня: чешуя (10), кроме нижней части живота.
Оружие: хвост (2d6 + 2 x Сил), пасть (2d6 + 2 x Сил), передние лапы (2d6 + 2 x Сил), крылья (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует три раза за ход - обычно пастью и передними лапами, но также может ударить пастью и крыльями, или хвостом.
• Его дыхание наносит 3d6 + 4 урона (3 ОБ).
• Знает несколько заклинаний (на выбор Рассказчика). Обычно это ментальные заклинания. Почти у каждого есть кислотный эквивалент пирокинетического

заклинания Огненный шар (с. 99) из арсенала магов.

• В полете может попытаться поймать (3 ОБ) противника, выполнив атаку лапами. Если обе проверки безоружного боя успешны, несчастный будет пойман и поднят в воздух. Жертва может вырваться, пройдя стандартную в этой ситуации встречную проверку (учитывается лучший результат попадания лапой), но рискует упасть с большой высоты.

ОБ: 40

ОС: 25

Красные драконы

Имеющие красноватый или кирпично-красный цвет, красные драконы живут в горных пещерах и способны выдохнуть полосу пламени, плавящую любой металл. В среднем они достигают 15 метров в длину.

Атрибуты

Тел: 6 Дв: 5/2* Сил: 7 Вос: 5 Лов: 4 Пр: 2
Ин: 4 Уч: 2 Во: 4

*Полет/ходьба

Здоровье: 84 (21/42/63/84)

Стрельба (дыхание): 6

Безоружный бой: 5

Уклонение: 3

Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/6

Магическая защита: 5

Броня: чешуя (12), кроме нижней части живота.

Оружие: хвост (2d6 + 2 x Сил), пасть (3d6 + 3 + 2 x Сил), передние лапы (2d6 + 2 x Сил), крылья (d6 + 2 x Сил)

Силы:

• Атакует три раза за ход - обычно пастью и передними лапами, но также может ударить пастью и крыльями, или хвостом.

• Его дыхание наносит 5d6 урона (3 ОБ).

• Знает несколько заклинаний (в зависимости от воли Рассказчика). Обычно это ментальные и пирокинетические заклинания.

• В полете может попытаться поймать (3 ОБ) противника, выполнив атаку лапами. Если обе проверки безоружного боя успешны, несчастный будет пойман и поднят в воздух. Жертва может вырваться, пройдя стандартную в этой ситуации встречную проверку (учитывается лучший результат попадания лапой), но рискует упасть с большой высоты.

ОБ: 35

ОС: 30

Скальные драконы

Редкий вид дракона, обитающий среди сухих скал и каменистых равнин, по цвету тела напоминающий черных драконов, но имеющий более мелкое строение тела. Это существо, как ни странно, ничем не дышит, а сражается лишь сравнительно "обычным" способом. В среднем скальный дракон достигает размера 5 метров.

Атрибуты

Тел: 5 Дв: 4/2* Сил: 5 Вос: 5 Лов: 4 Пр: 4
Ин: 3 Уч: 2 Во: 4

*Полет/ходьба

Здоровье: 70 (18/36/53/70)

Безоружный бой: 5

Уклонение: 2

Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/7

Магическая защита: 5

Броня: чешуя (8), кроме нижней части живота.

Оружие: хвост (d6 + 2 x Сил), пасть (d6 + 2 + 2 x Сил), передние лапы (d6 + 2 x Сил), крылья (d3 + 2 x Сил)

Силы:

• Атакует три раза за ход - обычно пастью и передними лапами, но также может ударить пастью и крыльями, или хвостом.

• Знает несколько заклинаний (в зависимости от воли Рассказчика). Обычно это ментальные и маскирующие заклинания (Невидимость, стр. 102).

ОБ: 20

ОС: 15

Зеленые драконы

Самый распространенный вид дракона. Он зеленовато-серого цвета и обитает в лесных массивах, обычно в глухих чащобах. Зеленый дракон выдыхает поток едкого хлора, который, к счастью, не разрушает снаряжение. В среднем он достигает размера 5 метров.

Атрибуты
Тел: 5 Дв: 5/2* Сил: 4 Вос: 4 Лов: 5 Пр: 5
Ин: 4 Уч: 2 Во: 4
*Полет/ходьба
Здоровье: 70 (18/36/53/70)
Стрельба (дыхание): 4
Безоружный бой: 5
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 3/8
Магическая защита: 5
Броня: чешуя (8), кроме нижней части живота.
Оружие: хвост (d6 + 2 x Сил), пасть (d6 + 2 + 2 x Сил), передние лапы (d6 + 2 x Сил), крылья (d3 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует три раза за ход - обычно пастью и передними лапами, но также может ударить пастью и крыльями, или хвостом.
• Его дыхание наносит 4d6 урона (3 ОБ).
• Знает несколько заклинаний (в зависимости от воли Рассказчика). Обычно это ментальные и маскирующие заклинания (Невидимость, стр. 102).
ОБ: 25
ОС: 25

Золотые драконы

Редчайшие из драконов, считающиеся большинством специалистов легендой. Хоть они и являются реальными существами, представителей этого вида драконов на всем земном шаре всего несколько особей. Мифы приписывают им множество чудесных качеств, из которых истинным несомненно является то, что они могут использовать магию и свободно менять свою форму. Дышит огнем, уничтожающим почти все, и горячим паром. В среднем они достигают 20 метров в длину.

Атрибуты
Тел: 5 Дв: 5/2* Сил: 6 Вос: 4 Лов: 5 Пр: 2
Ин: 5 Уч: 3 Во: 5
*Полет/ходьба
Здоровье: 90 (23/46/68/90)
Стрельба (дыхание): 5
Безоружный бой: 6
Уклонение: 5
Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/7
Магическая защита: 6
Броня: чешуя (14), кроме нижней части живота.
Оружие: хвост (3d6 + 2 x Сил), пасть (3d6 + 2 x Сил), передние лапы (3d6 + 2 x Сил), крылья (2d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует три раза за ход - обычно пастью и передними лапами, но также может ударить пастью и крыльями, или хвостом.
• Может использовать дыхание два хода подряд - один раз паром (4d6; 2 ОБ) и один раз огнем (4d6; 3 ОБ).
• Знает несколько, а иногда и с десяток заклинаний - на выбор Рассказчика. Обычно это ментальные и пирокинетические заклинания.
• Может свободно трансформироваться (1 ОС).
• В полете может попытаться поймать (3 ОБ) противника, выполнив атаку лапами. Если обе проверки безоружного боя успешны, несчастный будет пойман и поднят в воздух. Жертва может вырваться, пройдя стандартную в этой ситуации встречную проверку (учитывается лучший результат попадания лапой), но рискует упасть с большой высоты.
ОБ: 40
ОС: 50

Дракопаха

- Это не кальмар, не касатка, не дракопаха. Ведь они не разбили, не перевернули лодку.

"Немного жертвенности"

Водный монстр, обитающий как в пресноводных, так и в морских водоемах. Выглядит как большая чешуйчатая черепаха (размером с быка) с длинной шеей и зубастой пастью. Часто нападает на корабли и рыбацкие лодки.

Атрибуты
Тел: 5 Дв: 3 Сил: 4 Вос: 3 Лов: 3 Пр: 2
Ин: 1 Уч: 0 Во: 2
Здоровье: 60 (15/30/45/60)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 0
Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/4
Магическая защита: 1
Броня: панцирь на корпусе (10)
Оружие: зубастая пасть (2d6 + 2 x Сил)
Силы: нет
ОБ: 10
ОС: 0

Стрыга

Спутанный ореол рыжеватых волос окружал непропорционально большую голову, сидящую на короткой шее. Глаза светились во мраке, словно два карбункула. Упырица остановилась (...) Вдруг раскрыла пасть - словно похваляясь рядами белых клиновидных зубищ, потом захлопнула челюсть с таким грохотом, будто захлопнула крышку сундука.

"Ведьмак"

Устойчивое к железу умертвие. Доказательство того, насколько сильными могут быть ненависть и отчаяние. Вот что получается, когда кто-то, движимый этими чувствами, проклинает живого человека, даже ребенка в утробе. Проклятый человек (когда это человек, то чудовище именуется стрыгой) вбирает в себя посланное ему зло, которое искажает и преображает его, как правило, необратимо. Жертва впадает в летаргию, обманчиво напоминающую смерть. Если его хоронят, то проклятый семь лет лежит в могиле, постепенно превращаясь в ужасное существо.

Стрыга обычно сохраняет рост и грубое подобие формы тела, которые были у нее при жизни, но получает много новых черт. Тело покрывается рептильной чешуей, везде, кроме головы, на которой вырастает пышная грива. Рот превращается в огромную пасть, полную острых зубов с очень длинными верхними клыками, по четыре с каждой стороны. Глаза становятся большими и красными, светящимися в темноте. Руки преображаются в цепкие лапы, снабженные длинными изогнутыми когтями. Именно этими лапами охотящаяся стрыга ловит свою добычу, а затем быстро вгрызается в нее зубами. Монстр питается только человеческим мясом, самые вкусные части для него - сердце и печень.

Днем стрыга не нападает, а спит в укрытии, обычно в могиле. Это не значит, что она в это время полностью уязвима. Ей не вредит солнечный свет, а при угрозе монстр легко просыпается и нападает. Стрыга выходит на охоту только в полнолуние, когда голодна. Но бывают и стрыги, которые настолько любят охотиться, что каждую ночь покидают убежище. Впрочем, если луна не светит, то они стараются не уходить от укрытия слишком далеко.

Очень редко проклятие, превращающее человека в стригу, удается снять, и это задача гораздо более сложная, чем убить. Для этого необходимо провести рядом со стрыгой от одной до трех ночей подряд, не дав себя убить, и каждый раз делая так, чтобы до третьих петухов чудовище оставалось вне своего убежища.

Расколдованная стрыга вернется в свой изначальный человеческий облик, но будет выглядеть старше на то количество лет, которое провела в облике монстра. Ментально она будет такой же, какой была, когда ее

прокляли. Например, человек, проклятый еще в утробе матери и расколдованный через четырнадцать лет, физически будет подростком, а ментально - младенцем.

После снятия проклятия порча может вернуться, от чего защитит сапфир на серебряной цепочке, желательно с пузырьком воздуха внутри (такой камень называется инклюзом), который необходимо всегда носить с собой. В комнате, где спит расколдованный, необходимо время от времени сжигать веточки можжевельника, ракитника и лещины. Если же, несмотря на эти профилактические меры, бывшая стрыга внезапно надолго потеряет сознание и умрет, то тело необходимо как можно скорее сжечь.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 5 Сил: 4 Вос: 4 Лов: 4 Пр: 5
Ин: 2 Уч: 0 Во: 2
Здоровье: 42 (11/22/32/42)
Безоружный бой: 5
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 3/8
Магическая защита: 5
Броня: нет
Оружие: лапы (2d6 + 2 x Сил) и зубы (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Может атаковать одной лапой и зубами за ход.
• Устойчивость к железу.
• Устойчивость к ментальным заклинаниям.
• Если при ударе лапой монстр получает хотя бы на один успех больше необходимого, он автоматически попадает зубами со стандартным уроном.
ОБ: 13
ОС: 0

Сирена

Сирена вынырнула из воды до половины тела и бурно, резко захлопала ладонями по поверхности. Геральт отметил, что у нее красивая, прямо-таки идеальная грудь. Эффект портил лишь цвет - темно-зеленые соски, а ореолы вокруг них лишь чуточку светлее. Ловко подстраиваясь к набегающей волне, русалка изящно выгнулась, встряхнула мокрыми бледно-зелеными волосами и мелодично запела.

"Немного жертвенности"

Женская вариация прекрасного морского существа - наполовину человек, наполовину рыба. Человеческое туловище заканчивается рыбьим хвостом с раздвоенным плавником, как у кефали. Мужская форма этого существа - тритон - отличается только полом.

Сирена способна дышать как под водой, так и на поверхности. У нее волосы цвета морской волны и зеленые соски. Эти существа обычно дружелюбны к людям, хотя могут быть и врагами, запутывая рыболовные сети или даже пытаясь утопить людей. Они часто дружат с дельфинами, акулами и даже монстрами, к которым относятся как к домашним питомцам.

Сирены - разумные существа, хотя своей культуры они не создали. Несмотря на это, они используют свой собственный язык, который представляет собой певучую версию Старшей Речи. Обитают в основном в водах континентального шельфа, иногда заплывают и в реки. Им по душе прибрежные скалы, где сирены иногда лежат и поют - однако, слухи о том, что так они специально заманивают корабли на скалы, ложны.

При желании сирены могли бы жить и на суше, хотя из-за хвоста им было бы трудно передвигаться.

Мужской аналог сирены зовется тритоном. Его характеристики приведены ниже в скобках (те, которые отличают его от сирены).

Атрибуты
Тел: 2(3) Дв: 4/1* Сил: 2(3)
Вос: 3 Лов: 3 Пр: 4(3)
Ин: 4 Уч: 4(2) Во: 2
* Плавание/ходьба
Здоровье: 26 (7/14/21/26) [32 (8/16/24/32)]
Бой с оружием: 2(3)
Безоружный бой: 1(2)
Уклонение: 3 (только в воде)
Физическая защита (дальняя/оружие/ближняя): 2(2)/4(5)/3(4)
Магическая защита: 2
Броня: нет
Оружие (тритоны): трезубец (2d6 + 2 x Сил)
Силы: нет
ОБ: 8
ОС: 0

Утопец (также называемый топляком или плавцуном)

- А все сразу в крик: мол, это дело рук топляка или кикиморы, и, дескать, надобно ведьмака призвать...

"Час презрения"

Стойкий к железу монстр-нежить, созданный из утопленника, обычно утонувшего после шторма. Утопцем иногда становится выкидыш, выброшенный в тростник или море.

Утопцы обитают в реках, озерах, прудах и морях. Они имеют вид худощавых, высоких гуманоидов с зеленым и склизким телом, большой головой и темными волосами. Это злобные и опасные монстры и хуже того - они умные. Они утягивают на глубину неосторожных пловцов, рыбу и даже тех, кто слишком близко подходит к воде. К счастью, нападают утопцы обычно ночью. Наиболее опасны они в новолуние, когда выходят на берег.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 3/2* Сил: 4 Вос: 3 Лов: 3 Пр: 4
Ин: 3 Уч: 0 Во: 2
* Плавание/ходьба

Здоровье: 40 (10/20/30/40)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 2
Броня: нет
Оружие: лапы (d3 + 1 + 2 x Сил)
Силы:
• В воде может схватить противника (2 ОБ) и утащить на дно. Для этого утопец совершает проверку безоружного боя со сложностью, равной защите жертвы +1. Если он преуспевает, то несчастный будет схвачен. Для того, чтобы вырваться, необходимо пройти встречную проверку акробатики, гибкости или безоружного боя против результата проверки безоружного боя утопца (описанного выше).
• Устойчивость к железу.
• Иммунитет к ментальным заклинаниям.
ОБ: 15
ОС: 0

Вампир

- Тебе когда-нибудь доводилось видеть, чтобы вампир раздирал жертву в клочья?

- Чего нет, того нет.

- В случае высших вампиров - никогда (...) Из того, что мне известно, таким ужасным образом людей не калечат ни альп, ни катакан, ни муля, ни брукса, ни носферат. А вот флеДер и экимма очень грубо обходятся с жертвами.

- Браво! (...) Ты не упустил ни одного вида вампиров. И не назвал ни одного мифического, существующего только в сказках.

"Крещение огнем"

Вампиры - магические существа, пойманные в ловушку в этом мире после Сопряжения Сфер. Их обычно считают монстрами, но на самом деле это отдельная, разумная раса. Это не живые трупы, а смертоносные хищники с высоким интеллектом, солидными магическими способностями и феноменальной эффективностью. Даже лучшие ведьмаки часто отказываются сражаться с вампиром, считая его слишком опасным.

Эти существа двуполые, как и типичные млекопитающие. Их невероятная способность к регенерации и способность сознательно замедлять свои жизненные процессы (впадать в летаргию) делают многих вампиров практически бессмертными.

Вопреки расхожему мнению, вампирам не нужна кровь, чтобы жить. Также они и не злы по своей природе. Они просто убежденные хищники, приходящие в восторг от крови, подобно охотникам, только что добывшим сочное мясо. Свежая - в основном человеческая кровь - действует на них аналогично алкоголю: возбуждает, вызывает эйфорию, потерю самоконтроля и сильное привыкание, хотя ее прием не истощает организм.

Вампиров принято делить на две основные группы - низшие и высшие. Оба типа обладают влечением к крови, разумом и ведут ночной образ жизни, но у них также есть много отличий.

Низшие вампиры

Очень чувствительны к солнцу - его свет мгновенно обжигает их. Вопреки своим более развитым сородичам, они не пытаются походить на людей и ассимилироваться с ними. Обычно они охотятся в дикой местности и глухих районах. Даже если им и нужна лишь кровь, они обычно все равно разрывают и пожирают своих жертв.

Регенеративные способности этого типа существ, хотя и несравненно сильнее, чем у человека, едва ли удивительны для вампиров в целом. Они не умирают от ран, нанесенных обычным оружием, а их отрезанные конечности отрастают, как хвосты у ящериц. Этих вампиров можно убить, разорвав на куски, спалив, пронзив сердце магическим или серебряным оружием или отрубив голову.

Несмотря на разумность, низшие вампиры не формируют свою собственную культуру и не ищут контакта с подобными существами, предпочитая оставаться одинокими охотниками.

Высшие вампиры

Эти существа, напротив, в совершенстве овладели мимикрией, что позволяет им легко сливаться с человеческим обществом. Они выглядят как люди и ведут себя так же. У них также выработалась устойчивость к солнцу, но они испытывают определенный дискомфорт, если им приходится находиться под его прямыми лучами. В дополнение к физической силе, они обладают также множеством сверхъестественных навыков, таких как гипнотизирование, изменение облика или невидимость. Однако часто они могут использовать их только при определенных условиях, например, в полнолуние.

Их регенеративные способности также почти безграничны. Даже будучи разрезанными на части, они способны воссоздать поврежденные ткани (правда, в течение как минимум десятилетий), при условии, однако, что они не были порублены магическим или серебряным оружием. Сожженные обычным огнем, они регенерируют из мельчайших сохранившихся клочков тела. На самом деле им можно навредить, только отрубив голову или пронзив их сердце серебряным или магическим оружием, или же уничтожив их магией.

Общие характеристики

Вампиры - как низшие, так и высшие - отличаются отсутствием отражения в зеркале и вызываемым у животных страхом. Только мулы невосприимчивы к нему. Однако некоторые высшие вампиры, многие годы живущие среди людей, сумели стать настолько похожими на них, что не вызывают страха и у домашних животных.

Любой вампир также неуловим для магического зрения и сканирования. Его можно отследить вблизи с помощью анализирующего заклинания, но нельзя обнаружить на расстоянии.

Все вампиры, вопреки распространенному мнению, невосприимчивы к священным символам, святой воде и почти любым молитвам. Большинство из них также не реагируют на чеснок.

Ниже описаны некоторые разновидности вампиров.

Альп

Высший вампир, также известный как пагуба. Обычно выглядят как человеческая женщина - стройная и бледная. Обитает в сельской местности. Альпы активны только ночью и нападают при полной луне. Как правило - в образе кошки или собаки - уносят со двора кур и более мелких животных, таких как ягнята или поросята. Также альпы пробираются в хижины, высасывая кровь из спящих людей. Чтобы те не проснулись слишком рано, он кусает их, вводя в рану усыпляющее вещество, побочным эффектом которого являются кошмарные сны и чувство удушения.

Независимо от облика, альп имеет одни и те же характеристики.

Атрибуты

Тел: 4	Дв: 4	Сил: 4
Вос: 3	Лов: 4	Пр: 3
Ин: 3	Уч: 2	Во: 2

Здоровье: 40 (10/20/30/40)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 4
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 4
Броня: нет
Оружие: клыки (d6 + 2 x Сил) и когти (d6 + 2 x Сил)
Силы:

- Атакует либо клыками, либо когтями за ход.
- Высасывая кровь, наносит урон d3 каждый ход. Каждые 10 пунктов такого урона означают, что жертва теряет один уровень Телосложения. Этот урон восстанавливается из расчета один пункт за 24 часа отдыха. Когда Тел падает до 0, несчастный умирает.
- Яд, содержащийся в клыках, имеет силу 5 и действует 2d3 часа, вызывая глубокий сон, полный кошмаров.
- Устойчивость к зондированию и сканированию.
- Устойчивость к железу.
- Восстанавливает d6 здоровья в ход. Рано или поздно даже разрезанное на куски тело вернется к своему обычному виду.
- На солнце сложность всех проверок альпа повышается на +2.
- Может превращаться в любое животное, но только во время полнолуния (2 ОС).
- **Отличная** (4) скрытность.

ОБ: 15
ОС: 16

Брукса

Безумно опасный высший вампир, активный и днем, и ночью. Обычно выглядит как миниатюрная стройная женщина с бледным лицом. В результате бруксу часто путают с русалкой или дриадой. Те, кто совершают такую ошибку, потом за нее жестоко расплачиваются.

Брукса может зачаровать, но чтобы окончательно подтвердить свою власть над существом, она должна регулярно пить кровь жертвы. Обычно она делает это ночью, в манере, похожей на альпа, также насылая кошмары.

Монстр может менять форму вне зависимости от времени дня и ночи (брукса превращается в безглазую, гигантскую черную птицу или летучую мышь). Во время боя избегает физического контакта, атакуя ужасным, непреодолимым визгом.

Независимо от облика, брукса сохраняет одни и те же характеристики, а в виде летучей мыши может еще и летать. Также способна общаться телепатически.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 4/3* Сил: 3 Вос: 4 Лов: 4 Пр: 5
Ин: 4 Уч: 3 Во: 4
* Полет/ходьба
Здоровье: 48 (12/24/36/48)
Безоружный бой: 5
Уклонение: 5
Физическая защита (дальняя/ближняя): 3/8
Магическая защита: 4
Броня: нет
Оружие: клыки (d6 + 2 x Сил) и когти (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Высасывая кровь, наносит урон d3 каждый ход. Каждые 10 пунктов такого урона означают, что жертва теряет один уровень Телосложения. Этот урон восстанавливается из расчета один пункт за 24 часа отдыха. Когда Тел падает до 0, несчастный умирает.
• Яд, содержащийся в клыках, имеет силу 6 и действует 3d3 часа, вызывая глубокий сон, полный кошмаров.
• Устойчивость к зондированию и сканированию.
• Устойчивость к железу.
• Восстанавливает d6 + 2 здоровья в ход. Рано или поздно даже разрезанное на куски тело вернется к своему обычному виду (см. описание ранее).
• Может превратиться в безглазую летучую мышь или черную птицу (2 ОС).
• Может применять Очарование (стр. 103; стоимость: 10 ОС; заклинание эффективно, пока брукса каждую ночь пьет кровь жертвы) даже во время боя (**отличная** магия). Жертва не приходит в себя от резкого движения или звука.
• Брукса способна издавать крик один раз каждые три раунда (проверка **отличной** магии), нанося при этом d6 урона и сбивая с ног противника, провалившего встречную проверку стойкости против магии бруксы с базовой сложностью 3. Крик стоит 5 ОС и работает в конусе длиной 10 метров, с широкой дугой в 3 метра, вершина которого "во рту" бруксы.
• Заклинание Телепатия (стр. 102) работает по желанию. Бруксе не нужно тратить ОС на него.
• Один раз за ночь монстр может наложить на себя Невидимость (стр. 102) на час, без траты ОС.
ОБ: 15
ОС: 60

Флеедер

Низший вампир, известный в народе как потрошитель.

Дикое, жестокое существо, которое питается трупами, а также живыми существами. Флеедер гуманоидной формы, но отвратителен вид: лысая голова, заостренные уши, морщинистая кожа, покрытая бородавками, и большие острые зубы. Он сгорблен, имеет длинные свисающие до земли лапы, заканчивающимися острыми когтями. В мягком климате юга не встречается - предпочитает более дикие и прохладные земли.

Флеедер редко пользуется одеждой, иногда носит только грязные рваные тряпки. Сильно воняет, как правило трупами. Защищается от солнечных лучей, закапываясь в землю, или - что чаще - прячась в склепы и кладбищенские могилы. Именно флеедер породил миф, изображающий вампиров в виде живых мертвецов. К счастью, это отвратительное существо не выносит запаха некоторых трав, в том числе чеснока, который иногда может его прогнать. В полнолуние ночью способен превращаться в гигантскую летучую мышь.

Ниже приведены его характеристики в обычной форме и в облике нетопыря (атакует только в гуманоидной форме).

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 3/2* Сил: 3 Вос: 4 Лов: 4 Пр: 3
Ин: 2 Уч: 1 Во: 2
* Полет/ходьба
Здоровье: 30 (8/16/23/30)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 2
Броня: нет
Оружие: клыки (d6 + 2 x Сил) и когти (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Наносит d3 урона за ход, высасывая кровь.
• Ранение клыками означает 50% шанс заражения столбняком или трупным ядом.
• Устойчивость к зондированию и сканированию.
• Устойчивость к железу.
• Восстанавливает d2 - 1 (т.е. 0 или 1) здоровья за ход.
• Может превратиться в летучую мышь во время полнолуния (3 ОС).
• Учуяв запах чеснока и подобных трав, должен пройти проверку на хладнокровие (**средний** уровень) со сложностью 4 или сбежать.
• Солнце убивает его за d6 раундов.
ОБ: 10
ОС: 15

Носферат

Самые грозные и одаренные из высших вампиров.

С виду ничем не отличаются от человека - в зависимости от пола носферат свободно может выглядеть женщиной или мужчиной. Его можно узнать только по более бледному лицу и острым клыкам, которые, однако, могут быть спрятаны под губами.

Носферат нечеловечески быстр, умен и хитер, а его сверхъестественные способности в силах смутить даже ведьмака. Обладает крайней устойчивостью к высоким температурам, поэтому сжечь его можно только магическим огнем. Умеет принимать форму летучей мыши, становиться невидимым, подчинять и усыплять гипнотическим взглядом; некоторые носфераты также способны превращаться в туман и проникать так сквозь самые маленькие щели - к счастью, обычно только ночью, в полнолуние.

Атрибуты
Тел: 5 Дв: 4/5* Сил: 5 Вос: 5 Лов: 6 Пр: 6
Ин: 5 Уч: 5 Во: 5
* Полет/ходьба
Здоровье: 60 (15/30/45/60)
Бой с оружием: 5
Безоружный бой: 5
Уклонение: 5
Физическая защита (дальняя/ближняя): 3/8
Магическая защита: 7
Броня: нет естественной.
Оружие: клыки (d3 + 2 x Сил) и когти (d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Может атаковать клыками и когтями одновременно.
• Наносит d6 урона за ход, высасывая кровь.
• Во время полнолуния способен использовать Гипноз (с. 101), Левитацию (с. 97) и Невидимость (с. 102) один раз в течение ночи, не платя ОС и с пониженной на 2 сложностью (мин. 0). Также может применить эти заклинания больше раз, но без упомянутого модификатора и потратив стандартное количество ОС.
• Устойчивость к зондированию и сканированию.
• Устойчивость к железу.
• Устойчивость к огню.
• Восстанавливает 2d6 здоровья за ход. Рано или поздно даже разрезанное на куски тело вернется к своему обычному виду (см. описание ранее).
• Может превратиться в летучую мышь (1 ОС).
• Способен применять Очарование (стр. 103), Гипноз (стр. 101) и Сон (стр. 103) - стоимость и эффект стандартны - даже в бою (**отличная** магия). Для этого ему необходим зрительный контакт с жертвой. Никакие резкие движения или звуки не разбудят человека, подвергшегося Сну.
• Некоторые (1-2 на d6) могут принимать форму тумана (5 ОС) во время полнолуния на d6 раундов.
• Имеют широкий набор навыков (стрельба, лицедейство, речь...) на усмотрение Рассказчика.
ОБ: 15
ОС: 70

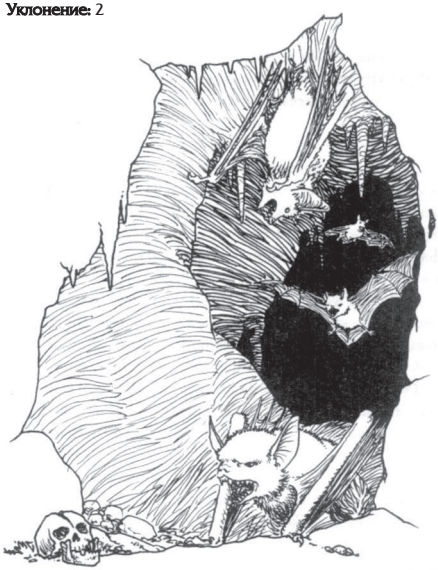
Веспертыль

Сверху, из-под купола, долетало хлопанье перепончатых крыльев и шипящий хохот, безошибочно сигнализирующий о присутствии листоносов и веспертылей.

"Башня Ласточки"

Пещерный монстр в виде огромной летучей мыши, с размахом крыльев, равным росту взрослого мужчины. Плотояден. В основном активен ночью. Его разновидность, фактически отличающаяся только местом обитания (лес) - это листонос.

Атрибуты
Тел: 2 Дв: 3/1* Сил: 3 Вос: 4 Лов: 3 Пр: 4
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
* Полет/ходьба
Здоровье: 32 (8/16/24/62)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 2



Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/5
Магическая защита: 1
Броня: нет
Оружие: когти (d6 + 2 x Сил) и клыки (d3 + 2 x Сил)
Силы: атакует один раз когтями и один раз клыками за ход.
ОБ: 9
ОС: 0

Вихт

- Ежели в теплый час, для примеру, в негодяйщиковой могиле копаться, то выскочит оттедова негодяйщик разозленный и копальщика сожрет. А от Саовины до Имбаэлка - копай и греби, сколь сил достанет, негодяйщик, ровно старый медведь, крепко спит!

"Башня Ласточки"

Нежить, устойчивый к железу монстр, обитающий в пустошах и на кладбищах. Выглядит примерно как человек, но имеет сухую, шелушащуюся плоть, заостренные зубы и острые когти. Можно сказать, что вихт напоминает мумию без повязок. Но какая из мумий способна ходить и чтобы ее глаза светились красным?

Атакуя, вихт впивается в шею жертвы, словно вампир, но вместо крови высасывает жизненную энергию. Убитые им разумные существа часто тоже становятся вихтами, но остаются под контролем убийцы.

Монстр не выносит яркого света или солнечных лучей. Хотя свет ему и не вредит, он старается спрятаться от него как можно быстрее.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 2 Сил: 6 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 2 Уч: 0 Во: 4
Здоровье: 40

Безоружный бой: 3
Уклонение: 1
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/5
Магическая защита: 4
Броня: нет
Оружие: когти (d6 + 2 x Сил) и клыки (d3 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует лапами дважды за ход. Если обе атаки попадают, может тут же попытаться впиться клыками (1 ОБ), затем наносит ими урон и начинает высасывать жизненную энергию жертвы. С каждым раундом высасывания жертва теряет уровень случайного атрибута тела. Если какой-либо из атрибутов упадет до 0, жертва может превратиться в вихта - она совершает проверку магии/молитв/знаков со сложностью 3; провал означает превращение.
• Сложность всех проверок для вихта повышается на +1 при солнечном и ярком свете.
ОБ: 9
ОС: 0

Вилохвост

- Еду дальше, гляжу - вилохвост. Небольшой такой, аршин пять от носа до хвоста. Летит, тащит в когтях овцу.

"Глас рассудка 5"

Летающий, небольшой драконид, обычно длиной от 2 до 5 метров - от макушки до кончика хвоста. Вилохвост покрыт чешуей, а строение его тела очень похоже на драконье - но у него другой хвост, четко раздвоенный на конце. Однако у этого существа отсутствуют все особые способности драконов, включая исключительное дыхание. Вилохвост также не разумен и питается плотью животных; не брезгует мясом людей.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 4 Сил: 4 Вос: 3 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 44 (11/22/33/44)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 1
Броня: чешуя (6), кроме брюха.
Оружие: передние лапы (d6 + 2 x Сил), пасть (2d6 + 2 + 2 x Сил), хвост (2d6 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует три раза за ход - пастью и передними лапами - или один раз за раунд только хвостом.
• В полете может попытаться поймать (4 ОБ) противника, выполнив атаку лапами. Если обе проверки безоружного боя успешны, несчастный будет пойман и поднят в воздух. Жертва может вырваться, пройдя стандартную в этой ситуации встречную проверку (учитывается лучший результат попадания лапой), но рискует упасть с большой высоты.
ОБ: 15
ОС: 0

Глумец

- Если бы здесь было болото, я бы сказал, что это кикимора или глумец. Но здесь нет болот.

"Крупица истины"

Разновидность ядовитой рептилии, обитающей в болотах. Размером схож с аллигатором, и напоминает гигантскую, извивающуюся змею, поддерживаемую четырьмя массивными ногами. В широкой пасти глумца есть ядовитые клыки. Сами по себе они не представляют особой опасности. А вот яд, похожий на змеиный, но намного сильнее, довольно опасен.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 4 Сил: 4 Вос: 3 Лов: 1/3 Пр: 4
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 44 (11/22/33/44)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 1
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/5
Магическая защита: 1
Броня: толстая шкура (1)
Оружие: клыки (d3 + 2 x Сил)
Силы: попадание атакой означает введение яда (сила 4) в организм жертвы. Яд наносит 2d6 урона за ход в течение 3d6 ходов или до тех пор, пока не будет выведен.
ОБ: 11
ОС: 0

Виверна (также называемая вывороткой)

В клетке (...) свернувшись клубком, лежал ящер, покрытый темной чешуей со странным рисунком (...) гад зашевелился, зашуршал чешуйками по прутьям, вытянул длинную шею и пронзительно зашипел, демонстрируя острые белые конические зубы, резко контрастирующие с почти черной чешуей, обрамляющей пасть.

"Час презрения"

Чудовищный крылатый ящер размером с крокодила, покрытый темной чешуей со странным орнаментом. На длинной шее виверны сидит узкая треугольная голова с пастью, полной острых конических зубов, обрамленная черной чешуей. Длинный хвост, изогнутый как змея, заканчивается ядовитым шипом.

Виверна атакует добычу с воздуха, бесшумно подлетая к жертве, поднимая ее вверх и вонзая в нее шип. Труп чудовище уносит в свою пещеру, где и пожирает его целый день.

Виверны живут в горных и скалистых районах.

Атрибуты
Тел: 5 Дв: 3/1* Сил: 5 Вос: 3 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
* Полет/ходьба
Здоровье: 56 (14/28/42/56)
Безоружный бой: 4
Уклонение: 1
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/6
Магическая защита: 2
Броня: чешуя (8), кроме нижней части живота.
Оружие: передние лапы (d6 + 2 x Сил), клыки (2d6 + 2 x Сил) и шипастый хвост (2d6 + 2 + 2 x Сил)
Силы:
• Атакует либо двумя лапами, либо клыками и хвостом.
• Успешная атака хвостом вводит яд (сила 3), который наносит жертве урон d6 каждый ход в течение 3d6 ходов.

• Имеет **отличную** (4) скрытность в полете. Бесшумно подлетает и застает врасплох жертву, которую затем и пытается схватить (3 ОБ) обеими лапами. Если обе проверки безоружного боя пройдены успешно, несчастный будет схвачен и поднят в воздух, а затем, на следующем ходу, выверна атакует его своим колючим хвостом, совершая стандартную проверку (только магия и другие независимые модификаторы влияют на защиту жертвы в этом случае). Жертва может вырваться, пройдя обычную для такой ситуации встречную проверку (учитывается результат лучшей атаки лапой), но рискует упасть с большой высоты.
ОБ: 20
ОС: 0

Водяной

- Похоже, есть тут и водяные, и вьюны, и химеры, и летюги. Вообще, дрянь всяческая. Работы - по уши.
"Глас рассудка 5"

Мужской аналог русалки, внешне на нее похожий.

Водяные - злобные существа, им часто нравится похищать людей с берегов, причалов и лодок и утаскивать их под воду. Из-за этого их часто путают с утопцами. Живут они в пресных и соленых водах недалеко от берега.

Водяные не спариваются с русалками - более того, даже не было замечено, чтобы он жил с кем-либо из них в одном водоеме.

См. "Русалка" (с. 178).

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 4/2* Сил: 3 Вос: 4 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 3 Уч: 1 Во: 2
* Полет/ходьба
Здоровье: 32 (8/16/24/32)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 3 (только в воде)
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/5
Магическая защита: 4
Броня: нет
Оружие: руки (d3 + Сил)
Силы:
• Водяной, выпрыгивая из воды, обычно обескураживает противника (проверка проницательности, сложность 6). Если ему это удается, он сразу же пытается захватить жертву (1 ОБ), совершив проверку безоружного боя, в этом случае защита жертвы увеличивается на +1. Если эта проверка успешна, то на следующем ходу водяной утаскивает несчастного под воду. Чтобы вырваться из его лап, нужно пройти обычную в таком случае встречную проверку.
• Иммунитет к ментальным заклинаниям.
ОБ: 10
ОС: 0

Риггер

Оканчивающееся веретенообразным утолщением шипастое щупальце, неожиданно вырвавшееся из-под мусора, устремилось к нему с невероятной скоростью. (...) Куча словно взорвалась, вверх взвились густая вонючая жижа, черепки горшков, прогнившее тряпье и бледные ниточки квашеной капусты, а из-под них вырвалось огромное веретенообразное, бесформенное, как гротескная картофелина, тело, стегающее воздух тремя щупальцами и культей четвертого.

"Осколок льда"

Отвратительный монстр, обитающий на помойках. Питается отходами, грызунами и незадачливыми людьми, которым не повезло оказаться рядом с ним. Он состоит из огромного выпуклого тела, бесформенного, словно картофелина и также у риггера есть четыре щупальца толщиной с ветку, каждое из которых заканчивается остроконечным утолщением с булавовидной присоской. Именно этими щупальцами он хватает жертв. В передней части тела находится большой рот, полный острых зубов и рыбьи глаза, которые светятся в темноте. Риггер - однополое существо - ему не нужен партнер, чтобы размножаться. В глубоких частях свалки риггеры откладывают яйца, из которых в короткий срок вылупляются маленькие монстры, по три-четыре в одном помете. Из-за своего места обитания риггер переносит множество опасных болезней и токсинов, в том числе столбняк и трупный яд.

Атрибуты
Тел: 2 Дв: 2 Сил: 5 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
Здоровье: 48 (12/24/36/48)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/ближняя): 2/5
Магическая защита: 1
Броня: нет
Оружие: булавовидные щупальца (d6 + 2 x Сил)

Силы:
- Может атаковать четыре разные цели всеми щупальцами за ход.
- Успешное попадание означает, что риггер может опутать цель (2 ОБ). Если жертва не может уклониться или же пройти встречную проверку акробатики, гибкости или безоружного боя (против той атаки риггера, которая попала), то она опутена. В этом случае риггер может наносить ей 2d6 урона каждый ход.
- Любое нанесенное ранение может также заразить болезнью. Результат 1-2 на d6 означает получение заражения.

ОБ: 10
ОС: 0

Яга

- Они говорили о бабе-яге, у которой где-то в здешних местах есть логово, этакий домик на когтистых курьих ножках.

"Вопрос цены"

Лесной, устойчивый к железу монстр женского пола; умный и опасный, к счастью встречается настолько редко, что считается практически легендой. Яга живет в глухих местах в реданских и цинтрийских лесах, часто в хижине на курьих ногах. Ее место обитания обычно усыпано человеческими костями и останками мертвых тел. Выглядит монстр как отвратная женщина с обвисшей грудью, кривым носом и серой кожей, покрытой бородавками. Она может принимать облик красивой девушки или доброй старушки - так она заманивает жертв в окрестности своей хижины, где убивает и пожирает их.

Яга очень сильна и подвижна для своей внешности. Может использовать оружие, иногда также атакует длинными ногтями.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 2 Сил: 4 Вос: 2 Лов: 4 Пр: 4
Ин: 4 Уч: 2/4* Во: 1
* Непревратившаяся/превратившаяся
Здоровье: 29 (6/12/18/21)
Бой с оружием: 3
Безоружный бой: 3
Уклонение: 3

Физическая защита (дальняя/оружие/ближняя): 2/5/5
Магическая защита: 4
Броня: нет
Оружие: когти (d3 + 2 x Сил)
или посох (d3 + 1 + 2 x Сил)
Силы:
• Может превратиться в красивую девушку или добрую старушку (1 ОС).
• Устойчивость к железу.
ОБ: 11
ОС: 15

Жагница

- Жагница? Какое-то местное название. Желательно пользоваться научной терминологией. Хм... Жагница... Нет, не знаю, какой именно вид, простите за случайный каламбур, вы имеете в виду...

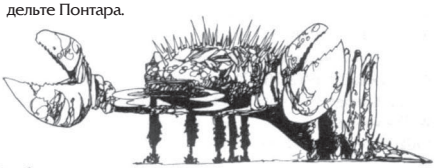
- Я имею в виду шершавое чудище длиной в две сажени, напоминающее обросший водорослями пень с десятью лапами и челюстями словно пилы.

- (...) Может быть, какой-либо вид из семейства Hyphydridae?

- Не исключаю (...) Жагница (...) входит в исключительно паршивую семейку

"Кровь эльфов"

Крупное, шершавое членистоногое, длиной в две сажени. Жагницу часто путают с жряком. Обитает в дельте Понтара.



Жагница напоминает пень, поросший водорослями. Однако у нее десять ног, каждая из которых усеяна шипами и напоминает большие клешни богомола, и четыре пары серповидных челюстных мандибул с зубьями, похожими на пилы. Шипастая броня очень прочна. У существа также есть плоский хвост с веером на конце.

Жагницы часто нападают на баржи и корабли, этот монстр способен даже корову с палубы стащить, не говоря уже о человеке.

Атрибуты
Тел: 4 Дв: 3/1* Сил: 4 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 2
Ин: 1 Уч: 0 Во: 1
* Плавание/ходьба
Здоровье: 48 (12/24/36/48)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/4
Магическая защита: 1
Броня: хитиновый панцырь (5)
Оружие: челюсти (d6 + 2 x Сил)
и шипастые лапы (2d6 + 2 x Сил)
Силы: может атаковать 2d3 шипастыми лапами и d3 челюстями, до трех разных целей за ход.
ОБ: 9
ОС: 0

Жряк
(также называемый цинерсей)

- В книгах можно найти упоминание о подвиде Pseudo-hyphydra, живущем в болотистых водах Ангрена. (...) Представители этого вида питаются исключительно рыбами и малыми земноводными.

- Существо, о котором вы говорите, это жряк, на Старшей Речи носящий название Cinerea.

"Кровь эльфов"

Крупное и бронированное членистоногое, напоминающее гигантского рака, размером с жагницу, с которой его часто путают. Обитает в илистых, заросших водах, чаще всего на болотах в стоячих водоемах Ангрена. Жряк атакует острыми мандибулами и клешнями; очень свирепый - его практически невозможно прогнать.

Атрибуты
Тел: 3 Дв: 2/1* Сил: 4 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 2
Ин: 1 Уч: 0 Во: 2
* Плавание/ходьба
Здоровье: 40 (10/20/30/40)
Безоружный бой: 3
Уклонение: 2 (в воде)
Физическая защита (дальняя/ближняя): 1/4
Магическая защита: 1
Броня: хитиновый панцырь (7)
Оружие: челюсти (d6 + 2 x Сил) и клешни (2d6 + 2 x Сил)
Силы: может атаковать d3 шипастыми лапами и d2 челюстями, до трех разных целей за ход.
ОБ: 10
ОС: 0

Животные Континента

Из котловинки вышел козел. Стройный, на глаз фунтов сорока весом. Он поднял голову, застриг ушами, потом повернулся к кустам, сорвал ветку.

"Крещение огнем"

Континент населяют не только страшные и опасные монстры и представители разумных рас. Встречаются здесь и обычные животные, которые тоже могут оказаться опасными для неосторожных странников. Рассказчику решать, использовать ли их для скрашивания путешествия, охоты или других событий, или же для того, чтобы бросить вызов мечам и стрелам героев. Однако он должен помнить, что некоторые животные встречаются только в определенных климатических зонах.

Характеристики животных представлены в нижеследующей таблице. Их Интеллект и Воля всегда равны 1, а Учтивость - 0. Ни ОС, ни ОБ им не нужны. Здоровье всегда делится на уровни (как и в случае с монстрами, оно отличается от рассчитанного для героев). Их защита делится на физическую и магическую. Безоружный бой, разумеется, касается и когтей, и атак клыками. Количество атак - это количество атак, которые животное может совершить за ход. Дополнительная информация указана в комментариях.

Примечание: места попадания и т. д. соответствуют таковым у монстров, см. стр. 162.

Список монстров

Альп - см. "Вампир"
Амфисбена - стр. 161
Барбегазы - стр. 161
Бедняр - см. "Допплер"
Боболак - стр. 163
Брукса - см. "Вампир"
Вампир - стр. 186
  Альп - стр. 187
  Брукса - стр. 187
  Носферат - стр. 189
  Фледер - стр. 188
Василиск - стр.162
Векслинг - см. "Допплер"
Веспертыль - стр.189
Вилохвост - стр. 190
Вихт - стр. 190
Водяной - стр.192
Волколак - см. "Ликантроп"
Выверна - стр. 191
Выворотка - см. "Выверна"
Гарпия - стр. 167
Гигаскорпион - стр.166
Гидра - стр. 168
Гловоглаз - стр. 175
Глумец - стр. 191
Гоблин - стр..166
Гоблинай - см. "Стучак"
Гравейр - стр. 166
Грифон - стр. 167
Гуль - стр.165
Домовой - см. "Гоблин"
Допплер - стр. 164
Дракопаха - стр. 184
Дракоптица - стр. 175
Дубочуд - стр. 163
Дьявол - см. "Сильван"
Жагница - стр. 194
Жряк - стр. 194
Единорог - стр. 168
Истинный дракон - стр. 180
  Белый - стр. 181
  Зеленый - стр. 183
  Золотой - стр. 183
  Красный - стр. 182
  Скальный - стр. 182
  Черный - стр. 181
Кэльпи - стр. 169
Кикимора - стр. 170
Кнакер - см. "Стучак"
Кобольд - см. "Гоблин"
Кокатрикс - см. "Куролиск"
Котолак - см. "Ликантроп"
Крапаук - стр. 170
Крысолак - см. "Ликантроп"
Куролиск - стр. 170
Ламия - стр. 171
Лепрекаун - стр. 171
Леший - стр. 172
Ликантроп - стр. 172
  Волколак - стр. 173
  Котолак - стр. 173
  Крысолак - стр. 173
Листонос - см. "Веспертыль"
Мантикора - стр. 174
Мимик - см. "Допплер"
Нереида - см. "Нимфа"
Нимфа - стр. 174
Носферат - см. "Вампир"
Ослизг - стр. 176
Подвойняк - см. "Допплер"
Полтердук - см. "Стучак"
Псевдокрыс - стр. 176
Пустельник - см. "Стучак"
Регулюс - см. "Василиск"
Риггер - стр. 193
Рокита - см. "Сильван"
Рубезааль - см. "Стучак"
Русалка - стр. 177
Рух - стр. 177
Сильван - стр. 179
Сирена - стр. 185
Скарбоник - см. "Стучак"
Скарлетия - стр. 178
Сколопендроморф - стр. 179
Скоффин - см. "Куролиск"
Стрыга - стр. 184
Стучак - стр. 177
Топляк - см. "Утопец"
Тритон - см. описание "Сирена" на стр. 185
Утопец - стр. 185
Фледер - см. "Вампир"
Цинерея - см. "Жряк"
Шеенос - см. "Стучак"
Эхинопс - стр. 165
Яга - стр. 193

Название	Тел	Дв	Сил	Вос	Лов*	Пр	Здр	Безоруж. бой	Уклон.	Физ. защита**	Маг. защита	Броня	Оружие	Кол-во атак	Примечания
Аллигатор	3	4/1	4	3	1(3)	4	10/20/30/40	4	1	2/6	1	чешуя (5)	пасть (2d6 + 2 x Сил)	1	Дв: плавание/ходьба
Гепард	4	6	4	4	2(3)	4	9/18/27/36	4	3	2/6	1	нет	зубы (d6 + Сил), лапы (d6 + 2 + 2 x Сил)	2	атакует один раз лапой и один раз зубами; **отличная** (4) скрытность
Горилла	4	3	5	2	3	5	9/18/27/36	3	3	3/6	1	нет	палка (d6 + 2 x Сил), камень (d3 + 2 x Сил)	1	это не безоружный бой, а бой с оружием и метание
Ягуар	3	4	4	4	2(3)	4	10/20/30/40	4	3	2/6	1	нет	лапы (d6 + 2 + 2 x Сил)	2	**отличная** (4) скрытность
Ящер	5	2	5	2	1(2)	2	12/24/36/48	3	2	1/4	2	чешуя (1)	зубы (2d6 + 2 x Сил)	1	
Олень	2	4	3	3	1(2)	3	8/16/24/32	2	3	2/4	1	нет	копыта (d6 + 2 x Сил), рога (2d6 + 2 x Сил)	1	
Конь	4	4	4	3	1(2)	2	13/26/39/52	2	2	1/3	1	нет	копыта (2d6 + 2 x Сил), зубы (d6 + 2 x Сил)	1	
Кот	1	3	1	4	3	5	4/8/12/16	2	5	3/5	2	нет	когти (d2 + 2 x Сил)	1	**отличная** (4) скрытность
Крокодил	3	4/1	3	3	1(3)	3	10/20/30/40	3	0	2/5	1	чешуя (5)	пасть (2d6 + 2 x Сил)	1	Дв: плавание/ходьба
Лев	3	3	4	4	2(3)	4	10/20/30/40	4	3	2/6	2	нет	зубы (d6 + Сил), лапы (d6 + 2 + 2 x Сил)	2	атакует один раз лапой и один раз зубами, **хорошая** (3) скрытность
Лось	2	3	3	3	1(2)	3	9/18/27/36	2	2	2/4	1	нет	копыта (d6 + 2 x Сил)	1	
Обезьяна	2	3	3	3	4	5	9/18/27/36	3	4	3/6	1	нет	лапы (d3 + 2 x Сил)	1	**отличная** (4) акробатика
Мул	3	2	5	2	1	1	9/18/27/36	2	2	1/3	1	нет	копыта (d3 + 2 x Сил)	1	
Медведь	5	3	6	3	3	3	13/26/39/52	4	1	2/6	2	нет	когти (2d6 + 2 x Сил), пасть (3d6 + 2 x Сил)	3	атакует дважды лапами и один раз зубами
Нетопырь	1	4/1	1	4	1(2)	1(5)***	3/6/9/12	1	4	2/3(3/4)***	2	нет	зубки (d2 + Сил)	1	Дв: полет/ходьба; Вос: сонар.
Носорог	5	3	5	2	1(3)	2	14/28/39/50	4	0	1/5	1	шкура (1)	рог (2d6 + 2 x Сил)	1	может совершать натиск, разбегается за ход; защ. x 2
Орел	2	5/1	2	5	2(3)	2(4)***	6/12/17/22	3	4	1/4(2/5)***	2	нет	когти (d3 + 2 x Сил), клюв (d6 + 2 x Сил)	2	полет
Пантера	3	4	3	4	3(4)	4	10/20/30/40	4	3	2/6	1	нет	когти (2d6 + 2 x Сил), зубы (d6 + 2 x Сил)	2	атакует дважды лапами
Собака	2	3	2	3	3	3	6/12/17/22	2	2	2/4	1	нет	клыки (d3 + 2 x Сил)	1	**хорошее** (3) выслеживание
Рысь	3	3	3	4	3	4	9/18/26/34	3	3	2/5	1	нет	укус (d3 + 1 + 2 x Сил)	1	
Скорпион	2	2	1	3	1(2)	1	3/6/8/10	3	3	1/4	2	нет	шип (d2 + 2 x Сил)	1	яд (сила 5); смертельный
Слон	6	2	6	3	1(2)	1	14/28/41/56	2	0	1/3	2	нет	хобот (d6 + 2 x Сил), топтание (3d6 + 2 x Сил)	1	своим хоботом он может хватать; топтать может только лежачих
Крыса	3	3	1	4	1(3)	5	4/8/11/14	2	2	3/5	2	нет	когти и зубки (1 + Сил)	1	относится к стае 2d3 + 2
Тигр	4	4	5	4	3	4	10/20/30/40	4	3	2/6	1	нет	когти (2d6 + 2 x Сил), зубы (d6 + 2 x Сил)	2	атакует дважды лапами
Змея	2	2	1	3	1(3)	5	5/10/14/18	4	4	3/7	2	нет	клыки (d3 + 2 x Сил)	1	яд (сила 4); 4d6 урона
Волк	3	3	3	3	3	3	10/20/30/40	3	3	2/5	2	нет	клыки (d6 + 2 x Сил)	1	**отличное** (4) выслеживание
Черепаха	2	1	2	2	1(2)	1	6/12/18/24	1	0	1/2	1	панцырь (5)	зубы (2 x Сил)	1	

* Ловкость в скобках относится только к безоружному бою, т.е. к боевым возможностям животного. Например, у аллигатора Лов 1 - ловкость ног, а Лов 3 - ловкость пасти во время атаки.

** Дальний/ближний бой.

*** На земле (в полете).

История Континента

- Ты читаешь Родерика де Новембра? Там, если мне память не изменяет, упоминаются ведьмаки, те, первые, что начали колесить по стране лет триста назад, когда кметы выходили на жатву вооруженными толпами, деревни окружали тройным частоколом, купеческие караваны напоминали колонны наемников, а на защитных валах немногочисленных городищ денно и нощно стояли готовые к стрельбе катапульты.

"Глас рассудка 5"

Трудно поверить, что человечество, захватившее весь Континент и сумевшее так его изменить, появилось на нем всего два с половиной века назад. За такой короткий период люди подчинили расы, правившие здесь на протяжении тысячелетий, и создавшие когда-то могущественные и возвышенные цивилизации.

Приведенная ниже хронология охватывает, прежде всего, годы правления людей и была основана на их летосчислении. Более того, большинство других рас либо приняли этот календарь как свой собственный, либо используют его в большинстве своих повседневных дел, оставив древние календари жрецам и мудрецам.

Знание перечисленных ниже событий исходит из трудов и утверждений историков-людей, занимавшихся прежде всего историей своей собственной расы, отчасти движимых свойственной людям заносчивостью, а отчасти руководствовавшихся правильным, к сожалению, предположением, что с тех пор как человек на практике стал править всем Континентом, все, что касается нелюдей, не имеет большого значения.

Никто точно не знает, какое необычное событие произошло на заре зарождения человечества. Злопыхатели утверждают о том, что все было вовсе не так, и человек, желая скрыть молодость своего вида, просто отодвинул его начало в далекое прошлое, хотя в действительно появился как разумное существо значительно позже.

Основная книга правил по игре **"Ведьмак"** была написана с намерением перенестись во времена, известные по рассказам о Геральте. В ближайшее время выйдут дополнения, описывающие мрачную и жестокую историю войн с Нильфгаардом. Пока же этого не произошло, самым подходящим периодом для историй по миру Белого Волка являются сороковые и пятидесятые годы 13-го века по календарю людей - времена, когда Геральт и Лютик скитались по Континенту, а над странами Севера еще только сгущались черные тучи, знаменующие страшные нашествия императора Эмгыра.

Хронология

- История Лары и Крегеннана - это история истинная, однако к настоящему времени она настолько орнаментирована сказочными деталями, что распознать ее зерно трудно. Имеются также колоссальные расхождения между человеческой и эльфьей версиями легенды, в обеих просматриваются шовинизм и расовая неприязнь.

"Крещение огнем"

Далекое прошлое

Гномы и краснолюды селятся на Континенте.

За тысячу лет до людей к нему на белых кораблях приплывают эльфы, которые уже давно ведут войну с краснолюдами.

Примерно за 1000 лет до прихода людей на Континент происходит Сопряжение Сфер - великий катаклизм, в результате которого происходит слияние физического и магического миров. Он заставляет возникнуть в мире магию, и из-за него в мир приходят различные волшебные монстры. Благодаря ему приходят и люди - беженцы из другого мира, который они уничтожили всего через пять миллионов лет после того, как зародились в нем как вид.

Около 764

Происходит Первая высадка - в устье Яруги и в дельте Понтара на берег Континента с кораблей высаживаются первые люди. Поселенцев возглавляет Иан Беккер, подчинивший своей воле магическую силу: он успокаивает волны, доказывая, что магия не обязательно должна быть злой и разрушительной. На месте основания первого поселения он заставляет воду брызнуть из камней, а также останавливает бурю, спасая первый урожай. Эльфы игнорируют пришельцев, хотя те медленно оттесняют их на восток.

Иан Беккер и Джамбаттиста тестируют детей прибывших поселенцев с помощью магии, выискивая тех, кто будет способен стать магами. Это событие войдет в историю как Распознание Избранных. Выбранные дети отправляются в Мирту, первое пристанище магов. Среди Избранных есть Агнесс из Гланвилля, первая чародейка.

Беккер, Джамбаттиста и Джеоффрей Монк заключают сделку с лордами, жрецами и друидами, объявляя о своем отделении от государства. Этот пакт получил название Новиградской унии.

Джеоффрей Монк отводит группу одаренных детей вверх по Понтару (тогда он назывался Аэвон у Понт ар Гвеннеллен), в место под названием Лок Муинне, где дети продолжают свое обучение под бдительным оком эльфийских магов.

Около 768

Войска маршала Раупеннэка из Третогора вырезают эльфийские поселения Лок Муинне и Эст Хэмлет. Начало битв между людьми и эльфами. Отступающие Аэн Сеидхе покидают города, оставляя их целыми - они дают начало, среди прочих, современным Новиграду, Оксенфурту, Вызиме, Третогору, Марибору, Цидарису и Цинтре.

836

Формирование первого Капитула чародеев и установление магического Закона. В состав Капитула входят Герберт Стаммельфорд, Аврора Хенсон, Иво Рише, Агнесс из Гланвилля, Джеоффрей Монк и Радмир из Тор Карнедда.

Вскоре после этого начинается жестокая война, в ходе которой уничтожаются все, кто не желает признавать Капитул и подчиняться Закону.

Клара Ларисса де Винтер открывает магическую академию в Аретузе.

Около 964

Появляются первые ведьмаки.

Радовид I Великий, правитель Редании, отдает Ковир своему брату, князю Тройдену. Вскоре туда сбегает Аидеена, мятежная дочь короля Каэдвена. Следующие 25 лет Ковир и Повисс ведут победоносные войны со своими соседями и становятся экономическим центром.

Около 1064

Эльфийка Аэлирэнн, известная как Белая Роза Шаэрраведда, ведет Аэн Сеидхе на восстание против людей. Старший народ терпит ужасное поражение; почти вся эльфийская молодежь погибает. Отступающие Аэн Сеидхе разрушают оставленные ими поселения, в том числе прекрасный Шаэрраведд. После этой бойни по обе стороны баррикады ширится мысль, что нелюди должны попытаться мирно сосуществовать с людьми.

Чтобы собрать средства на войну с Аэдирном за Понтарскую долину, король Редании Радовид III решает обложить Ковир налогом. Он вступает в конфликт с Гедовиусом, королем Ковира, что заканчивается таможенной войной и вторжением четырехтысячного реданского корпуса. Король Бенда из Каэдвена поддерживает реданцев, отправляя свои войска на Каингорн. После недельных боев оставшиеся в живых агрессоры спешно отступают, а Радовид и Бенда начинают переговоры в Лан Эксетере, по итогам которых заключается Первый Эксетерский трактат. Радовид сохраняет за собой пожизненно титул короля Ковира и Повисса, Бенда - короля Каингорна и Маллеоры; однако реальная власть принадлежит Гедовиусу.

1143

Рождается Фалька, дочь короля Редании Вриданка и полуэльфийской дворянки из Ковира Беатрикс.

1144

Чародей Крегеннан из Леда и эльфийская волшебница Лара Доррен аэп Шиадаль встречаются и влюбляются друг в друга. Поначалу этот союз приветствуется обеими расами, но позже считается предательством.

Вриданк отправляет Фальку и ее мать в родной Ковир, а сам женится на красавице Керо.

Неясные личные споры, ревность и зависть вокруг Крегеннана и Лары Доррен становятся причиной интриги, в которой Крегеннан погибает. Зимой Лара Доррен, преследуемая и гонимая, умирает в глуши, родив дочь. Ребенок чудесным образом выживает, удочеряется Керо, королевой Редании, и девочке дают имя Рианнон.

1163

Вспыхивает восстание Фальки. Мятеж вначале поддержала лишь часть темерской и ковирской знати, считая его борьбой законного первенца за свой престол. Однако вскоре восстание превращается в крестьянскую войну большого размаха. Обе стороны совершают невероятные зверства. Фалька сжигает Мирту; Вриданк и Керо также погибают от ее руки.

Беременная Рианнон, ныне жена Гоидемара, короля Темерии, случайно попадает в плен к повстанцам Фальки и заключается в замок Гутборг, где теряет рассудок. Там - в одно и то же время - рождаются дочь Фальки и близнецы Рианнон.

После подавления мятежа и сожжения Фальки на костре Гоидемар захватывает замок Гутборг и освобождает свою жену. Неизвестно, кто из трех оставшихся там детей является потомком Фальки, поэтому он забирает их всех.

1164

Гоидемар приказывает магам найти ребенка Фальки - Тиссае де Врие, Августе Вагнер, Летисии Шарбоннэ и Хену Гедымгейту. Позже к опекунам присоединяется эльфийская чародейка Энид ан Глеанна. Гоидемар сперва хочет казнить ребенка. Но он добр и благороден по натуре, и его гнев угасает, пока чародеи разыгрывают незнание - наконец все стихает.

1165

Эльфы изгнаны из Дол Блатанна, Долины Цветов.

1166

Во время праздника Беллетэйн рождается Йеннифэр. Висенна и Корин встречаются на развилке Ины и Яруги и освобождают перевал Кламат от костеца, созданного ренегатом Фрегеналем.

1167

Рождение Геральта из Ривии.

1181

Адель, считавшаяся дочерью Гоидемара (на самом деле - ребенок Фальки), умирает во время великой эпидемии чумы.

1182

Сын Гоидемара, Амавет, заводит роман с графиней Анной Камэни и погибает от рук приспешников ее мужа. Рианнон умирает, подавленная смертью своих детей.

Гоидемар женит свою дочь Фиону на Кораме из Цинтры.

1183

Рождаются плоды отношений Анны Камэни с Амаветом - близнецы, мальчик Криспин и девочка Мюриэль, позже названная Прелестной Мерзавкой. Фиона рожает Корбетта из Цинтры.

1200

Мюриэль выходит замуж за Роберта, графа Гаррамона.

Корбетт женится на Элен из Каэдвена.

1202

Мюриэль рожает от графа Роберта Адалию по прозвищу Ворожейка, которая позже становится княжной Мариборской.

Элен рожает от Корбетта Дагорада.

1208

Рождается Эстерад Тиссен, будущий король Ковира.

1214

Высогота из Корво вынужден бежать из Оксенфуртской академии после публикации его безбожной работы, что грозит ему смертной казнью.

1216

Рождается Дийкстра, будущий шеф разведки Редании.

1218

Рождается Калантэ из Цинтры - дочь Дагорада и Адалии.

Геральт прибывает в город Блавикен в районе Лукоморья. Там он встречает своего старого знакомого, чародея Стрегобора, прячущегося от Ренфри - девушки,

когда-то преследуемой магом, считающим ее воплощением зла. Пытаясь предотвратить запланированную Ренфри резню людей на рынке, Геральт убивает ее и всю ее банду. Таким образом, он получает печально известное прозвище "Мясник из Блавикена".

Эстериль Тиссен, дед Эстерада Тиссен, подписывает договор с императором Нильфгаарда Фергусом вар Эмрейсом. Пакт запрещает Ковиру каким-либо образом помогать врагам империи.

1224

Рождается Лютик, известный как Несравненный.

Высогота делает карьеру в Нильфгаарде и становится профессором этики в Императорской академии в Кастелль Граупиане.

Вирфурил, отец Демавенда, побеждает Меделла, отца Фольтеста, в битве при Хагге, укрепляя свою власть в долине Понтар и, наконец, устанавливая границы между Аэдирном и Темерией.

1234

Калантэ выходит замуж за Регнера из Эббинга и рожает Паветту. Во время охоты в Эрленвальде Регнер получает травму. Таинственный незнакомец спасает ему жизнь, требуя взамен того, чего Регнер не ожидает увидеть, вернувшись домой. Это "что-то" оказывается дочерью Паветтой.

Высогота после публикации своего трактата попадает в темницу с диссидентами. Император Торрес (предшественник Эмгыра) изгоняет его. Высогота эмигрирует в Эббинг.

Петер Эвертсен, один из творцов могущества империи, становится коморным нового императора Эмгыра.

1238

Смешанные браки с нелюдями начинают порицаться.

1239

Петер Эвертсен становится главным коморным империи.

После захвата Эббинга нильфгаардцами начинаются Великие Северные войны.

Лютик начинает учебу в Оксенфурте, завоевывая репутацию лентяя, гуляки и идиота.

1242

Умершая дочь Фольтеста из Темерии и его сестры Адды становится стрыгой.

Война Темерии с Визимиром Новиградским.

Лютик получает диплом по семи наукам с отличием. Затем год читает лекции на кафедре труверства и поэзии. В 19 лет, вдохновленный любовью к графине де Сталь, он начнет писать стихи.

1244

Лютик отправляется в мир как менестрель и через несколько лет становится знаменитым.

Геральт и Лютик встречаются на празднике в Гулете, оттуда вместе отправляются в Долину Цветов, где чуть не погибают от рук эльфов.

В Редании, недалеко от Ринды, Лютика ранит джинн. Геральт встречает Йеннифэр и влюбляется в нее. Своим последним желанием он "заставляет" ее полюбить в ответ. Год живет с ней в Венгерберге, потом уезжает.

1245

Переворот в Повиссе - свержение короля Рыда, воцарение Тиссенидов.

Геральт и Лютик посещают Новиград, где знакомятся с допплером Тельико Лунгревинком Летортом.

1248

Недамир становится малолетним королем Каингорна и планирует захватить соседнее княжество Маллеору.

Геральт и Йеннифэр вновь встречаются во время экспедиции Недамира за драконом из Пустульских гор.

Геральт прибывает в Вызиму. Он расколдовывает стрыгу, дочь Фольтеста, а та тяжело ранит его в шею. Он залечивает свои раны в Элландере, затем направляется в Бремервоорд, где встречает поэтессу Эсси Давен и помогает князю Агловалю сойтись с сиреной Шъееназ.

Паветта выходит замуж за Дани, известного как Йож из Эрленвальда.

Калантэ выходит замуж за Эйста Турсеаха со Скеллиге.

1249

В Беллетэйн Паветта рожает Цири.

1254

Крушение корабля с Дани и Паветтой. После того, как их тела не находят - их считают погибшими.

1255

Геральт приезжает в Цинтру за обещанным ребенком Неожиданностью, потомком Паветты. Калантэ не хочет отдавать ему ребенка, поэтому ведьмак уходит, не подозревая, что это девочка.

1256

После смерти Акерспаарка Ойот Справедливый становится королем Мехта в результате выборов.

1260

Геральт прибывает в Брокилон с посланием от короля Вензлава. Там он встречает Цири, сбежавшую от двора короля Эрвилла в Настроге, где ей предстояло выйти замуж за принца Кистрина.

Цинтра находится на волосок от войны с Нильфгаардом.

1261

Имперское вторжение в Цинтру положило начало Первой войне с Нильфгаардом, кульминацией которой стало поражение империи в битве при Соддене.

Обитатели Континента - в двух словах

Эльфы кучковались с эльфами. Ремесленники-краснолюды тяготели к вооруженным до зубов побратимам, нанятым в качестве охраны купеческого каравана, и терпели рядом с собой разве что горняков-гномов да фермеров-низушков. Все нелюди вели себя сдержанно по отношению к людям. Люди платили нелюдям той же монетой, но и среди них тоже не заметно было особого единения.

"Кровь эльфов"

Большинство жителей Континента - белые люди. В северных землях они, как правило, имеют более светлую кожу и волосы, а чем дальше на юг, тем они смуглее, хотя, например, в Цинтре и на островах Скеллиге преобладают блондины. Нильфгаардцы обычно темноволосы, со светлой кожей, резкими чертами лица и вытянутыми лицами - наследие эльфийских предков. В империи жителей стран к северу от империи называют нордлингами.

Представителей других рас немного, обычно они живут небольшими анклавами на землях людей. Исключение составляют Брокилон и Махакам - две практически свободные от людей сегодня земли из многих. Брокилон в основном населен дриадами (полное описание которых можно будет найти в одном из дополнений), но он также является убежищем для других представителей Старших Рас, в основном эльфов.

Махакам - дом для краснолюдов и гномов, а также для небольшой общины низушков.

Языки

Он поднял обе руки. Очень медленно.

- Ceadmil! Va an Eithne maeth e Duen Canell! Essea Gwynbleidd!

"Меч Предназначения"

Люди, живущие на Континенте, говорят в основном на обычном языке, довольно простом по составу, представляющем собой смесь Старшей Речи, краснолюдского и диалекта первых поселенцев. Общий язык имеет множество локальных диалектов, но они не настолько отличаются, чтобы их невозможно было понять. Однако по акценту и подбору слов легко узнать, из какой части мира родом собеседник.

Нильфгаардцы, цивилизация которых веками развивалась в отрыве от земель Севера, переняли речь эльфов, обогатив ее новыми словами. Эльфы и дриады используют Старшую Речь. Те из Аэн Сеидхе, кто живет среди людей, чаще всего говорят на общем, хотя Свободные Эльфы предпочитают ему свой родной язык, и часто даже не знают человеческого наречия.

Краснолюды и гномы также имеют свой отдельный язык, который, однако, используют не часто, выбирая более легкий общий язык для повседневных контактов. Низушки, с другой стороны, если у них когда-либо и был свой собственный язык (а он, вероятно, был, на что указывает несколько причудливых слов, которые они применяют до сих пор), то они давным-давно забыли его и свободно используют общий язык.

Глоссарий Старшей Речи

Предлагаемое произношение приводится в квадратных скобках.

A'baeth [ауэт*]- поцелуй, целовать
Aard, ard [ард] - гора, горный, верхняя, высший, "самый высокий"
Aark, aark - кар-кар
Aab - устье (реки)
Addan, adan [адан] - танец, танцор, танцевать
Aedd [эйд/эд] - осколок, кусок
Aefder - после
Aen [эн] - с, в, на
Aenye [эйнйе/энйе] - огонь
Aesledde [эслед] - кататься на санях
Aespere — стрелять
Aevon [эйвон/эвон] — река
Aep [эп] - в, потомок (только как артикль)
Aine [айн] - свет
An [ан] - малый, также неопределенный артикль
An'givare [ангивр] - шпион, информатор
A'taeghane [атеган] - сегодня
Arse [аурс/арс] - осел (задница)
Beanna [бенна] - женщина
Beann'shie [бенши] - демон женского рода, предвещающий смерть
Birke - весеннее равноденствие
Blath [блат*] - цветок
Blathan - гирлянда, цветы (родительный падеж: blathanna)
Bleidd [блэйд] - волк
Bloed [блойв/блейв**] - кровь
Bloede [блойве/блейве**] - кровавый, проклятый
Caelm [келм] - спокойный, мирный, тихий, медленный (также существительное)
Caemm [кем] - идти, прибывать
Caen [кен] - мочь
Caer [кер] - крепость, замок
Caerme [керм] - судьба, Предназначение
Carn [карн] - курган, могильный холм
Ceadmil [кедмил] - приветствие
Cerbin [кербин] - ворон
Cinerea [кинерэ/кинерея] - жряк
Dearme [дерме] - пожелание спокойной ночи
Deireadh [деред] - конец, последний, окончание
Deith [дет*] - пламя
Deithwen - белое пламя
Dh'oine [дин/дуан] - человек, люди
Dhu - черный
Dice [дайк] - говорить
Dol [дол] - дол, долина
D'yaebl [диебл] - дьявол
Elaine [элейн] - прекрасный, хороший
En [эн] - неопределенный артикль (En Dh'oine - какой-то человек)
Enid - маргаритка
Ess [эсс] - быть, esse [эссе] - буду, essea [эссеа] - я, esseath [эссеат]- ты
Eall [эвал] - лошадь
Evellienn [эвельен] - все, каждый
Feainne [феннэ] - солнце
Fen [фен] - луг, пастбище

Foile [фоул/фаул] - бешеный
Folie [фоли] - бешенство
Gar'ean [гарен] - внимание, берегись
Gcas [геш] - проклятие, ругательство
Glaeddyv [гладиф***] - меч
Glean - нижний, низкий
Gleanna - долина
Glosse - смотреть, наблюдать
Glyswen - Белая река
Gwen, gwyn - белый
Gvalch'ca [фалкка] - соколица, соколиха
Gynvael [гинваэл***] - лед
Hanse - вооруженная команда друзей
Hav'caaren [хафкаарн] - слово, связанное с ненасытной жадностью
Hen [хен] - старший, старый (напр. Muirehen - старое море)
Ichaer [икиир] - кровь, род (напр. Seidhe Ichaer - кровь эльфов)
Imbaelk - прорастание
Inis [инис] - остров
Invaerne - зима
Kelpie - опасный и злобный дух моря
Laeke - озеро
Lara [лара] - чайка
Lionors [лийонорс] - львица
Llamas - созревание
Luned [лунед] - дочь
Me [ме] - моя, мой, мне
Meśth - встречаться
Milva [мильва] - каня, коршун
Mirę - смотреть, наблюдать
Mistle - свирель
Minne [мийне] - любовь
Midaete - летнее солнцестояние
Midinvaerne - день зимнего солнцестояния
Muire [маре] - море
Modron - мать
Morvudd [морвуд] - враги
Naev'de [ниуде] - девять
Neen [нен] - нет
Pest - зараза, мор, чума
Que - что
Quirk, quirk - чирик-чирик
Raenn [рен/рейн] - бег, бежать
Rhena [рена] - королева
Scoia'tael [скоатэел] - белка
Seidhe [ши] - эльф
Sidh [ши или шиди] - эльфы
Shacnt [шент] - петь
Sledd [след] - санки
Sor'ca [сорка] - младшая сестра
Spar [спар] - стрелять (n'aen aespar a me - не стреляй в меня)
Spar'le - стреляй в него
Straede [стред] - дорога
Squaess [скесс] - извинение (squaess'me - извините меня), прощение
Tearth [терт] - бояться, пугаться
Taedh [теу] - бард
Tedd [тед] - день, час, пора
Tirth [тирт] - кабан
Tor [тор] - башня
Tvedeane [тфеден] - двенадцать, дюжина
Va [ва] - идти
Va fail - до свидания
Vara - товар
Vatt'ghern [ватгерн] - ведьмак
Velen - осеннее равноденствие
Veloe [велье**] - быстро
Vort [форт] - от себя, прочь, дальше, дольше (shaente vort - продолжай петь)
Wedd [вед] - дитя
Weddin - ребенок, дети
Wen - белый (чаще встречается как суффикс -wen)
Woed [уэд**] - лес, леса
Woedd [вэд**] - лесной, лесовой
Yea [йеа] - да
Yghern [йигерн***] - сколопендроморф
Yn [йин***] - на, один/определенный артикль
Ys [йис***] - вниз, от себя
Zireael [цирейл] - ласточка
Zvaere [звейр] - присягать

Примечания к произношению
* - "th" как в английском "moth"
** - "eu" как в французском "peux"
*** - речь идет о звуке между "у" и "и"

Выражения и примеры

A d'yaebl aep arse - в задницу к дьяволу
Aedd Gynvael - осколок льда
Aen N'og Mab Taedh'morc - занятия для молодых бардов
Aenyell'hael - крещение огнем; "hael" также используется как уважительное приветствие.
Aevon y Pont ar Gwennelen - река Алебастровых мостов
Ceann Treise - водопад в Брокилоне
Duen Canell - место дуба
En'ca minne - немножко любви
En Dh'oine aen evall a straede - какой-то человек на лошади едет по дороге.
Feainnewedd - Дитя Солнца (цветок, возможно подсолнух)
Gwenllech - река Белых Камней
Gwynbleidd - Белый Волк
Vessekheal - зерриканский тост

Немного грамматики

Отрицания: система очень похожа на французскую, чем дальше, тем больше, например: N'te va означает "Не ходи" (Neen te va = N'te va).

-anna - кого, чего? (blathanna - цветов) - родительный падеж.

-aep - родительный падеж в притяжательной функции, также "потомок": Cahir aep Ceallach - Cahir (потомок) Ceallacha.

-en - указатель будущего времени: N'aen aespar a me - "Не стреляйте в меня" ("Не застрели меня"), а ell'ea - Va'en aesledde, ell'ea? означает "Мы пойдем кататься на санках, ладно?".

Примечание: вопрос, оканчивающийся на ell'ea, обычный для диалекта Скеллиге, является грубой формой в классической Старшей Речи, в которой вопрос формируется интонацией.

Отрицательная форма - nell'ea. Вопросы можно задавать и другим способом: вместо Aeen esseath Sidh? можно также спросить Ess'ae'n Sidh?

Культуры Континента

- Эльфа, милсдарыня (...) редко удается взять живьем. А ежели даже кого воины схватят, то в город везут, где оседлые нелюди обретаются. Когда они казнь на рынке посмотрят, у них сразу отпадает охота с "белками" якшаться. А когда в бою таких эльфов убивают, то трупы свозят на развилки и вешают на столбах. Порой издалека возят, совсем уж померших...

"Час презрения"

Гордые и несчастные: Сказание об эльфах

Эльфка наклонилась над Геральтом. У нее были длинные ресницы, неестественно бледная кожа, обветренные, потрескавшиеся губы. Она носила ожерелье из фигурных кусочков золотистой бронзы, нанизанных на ремешок, несколько раз обернутый вокруг шеи.

"Край света"

Пожалуй, нет на всем Континенте существ, сотворивших большей красоты, чем благородные, гордые и возвышенные эльфы. И, пожалуй, нет такой расы, которая страдала бы чаще и проявляла бы к своим мучителям большую жестокость.

Никто точно не знает, откуда взялись Аэн Сеидхе. Некоторые говорят, что они первые разумные жители планеты. Другие считают, что они пришли сюда из другого измерения в результате события, похожего на Сопряжение Сфер. Одно можно сказать наверняка - белые корабли эльфов, перевозившие (если верить истории Старшего Народа) изгнанников из таинственных земель на западе, высадились на берегах Континента за тысячу лет до людей. Аэн Сеидхе столкнулись с краснолюдами, которые веками обитали в этих землях. Карлики показались им отвратительными существами, даже чудовищами. Им был противен их грубый вид и манеры, они ужасались их сложным машинам, рудникам, ранящим землю, дымящим трубам плавильных заводов...

Эльфы сразу признали краснолюдов мерзостью, уничтожение которой является их долгом перед природой. Захватывая все новые земли, пассажиры белых кораблей даже не пытались договориться с хозяевами Континента. Шла кровопролитная и долгая война, на которой никто никого не миловал, и никто милости не просил. Через кровь, предательства и резню эльфы постепенно загоняли краснолюдов и их сородичей, гномов, в недоступные горы и холмы. Однако в боях пало так много захватчиков, что дальнейшие сражения поставили под угрозу существование эльфийской расы. Началась пора холодной вражды, закончившаяся много веков спустя приходом нового, общего врага - человека.

Удивительно, но эльфы долгое время игнорировали людей. Поначалу они видели в них забавных, слабых созданий, опасных не более, чем овечьи вши. Когда же люди окрепли и под их напором Аэн Сеидхе пришлось покидать свои жилища, были предприняты попытки уничтожить людей - но тогда, как говорят злопыхатели, эльфов остановили их женщины, которые, спариваясь с человеческими самцами, могли чаще беременеть и рожать потомство.

Эльфы дорого заплатили за свое бездействие. Как только люди почувствовали себя достаточно уверенно, они вооружились и безжалостно вытеснили эльфов с их земель, заняв их города. Гордых Аэн Сеидхе стали запирать в резервациях, они страдали от болезней, их убивали и насиловали. Когда пали последние эльфийские королевства, часть представителей Старшего Народа стала искать шанс выжить в ассимиляции, а другие спрятались среди гор и лесов. Третьи бежали на юг, где предки более поздних нильфгаардцев - наверное, единственные из людей - пытались мирно сосуществовать с эльфами и строить свою цивилизацию по их учениям.

Однако славная культура эльфов была уничтожена. Исчезло почти все. Города и дворцы из белого мрамора, построенные так тонко, что напоминали паутину, лежали в руинах; здания, подобные сгусткам утреннего тумана, были разрушены; воздушные мосты, подобные спутанным ивам, были сломаны. Мягкая музыка лютней из неведомых пород дерева, такого чудесного, что они играли почти сами собой, замерла. Были забыты песни на сложном, но замысловатом языке, сожжены иллюминированные рукописи и картины, настолько вычурные, что казались реальностью, застывшей в движении. Все было потеряно, разрушено, заброшено или просто захвачено людьми. Владыки новых земель заселили уцелевшие дворцы, а их строителям пришлось смириться и забыть о былой славе.

Помимо всего прочего, люди многому научились у своих жертв, хотя обычно они получали эти знания во время коротких промежутков мира. Многие элементы человеческого календаря происходят из традиций Старшего Народа; многие сказки и легенды являются переработанными эльфийскими историями. Древнейший людской алфавит, так называемые Первые Руны, создан по образцу эльфийских знаков и краснолюдских идеограмм. Даже язык жителей Скеллиге и Нильфгаарда есть не что иное, как диалект Старшей Речи.

Современных эльфов можно разделить на две группы. Первые из них - "оседлые" эльфы из городов, пытающиеся ладить с людьми и жить с ними относительно мирно. Это может показаться неожиданным, но, слившись с человеческим обществом, они редко становятся художниками,

хотя заниматься искусством для Старшего Народа так же естественно, как дышать. Однако зачастую они работают торговцами, владельцами постоялых дворов, а самые красивые эльфийки даже идут в бордели. Одним словом - они делают все, чтобы выжить, смиренно отказываясь от создания красоты, которая не принесет им никакой пользы, кроме эмоций. Они часто пытаются проникнуть в структуры власти, как политические, так и финансовые (например, торговые гильдии), желая защитить своих соплеменников благодаря обретаемому влиянию. Конечно, к соседям-эльфам люди относятся с недоверием, часто отгораживаясь от них или заставляя селиться в гетто. Нередки и жестокие погромы.

Эльфы, не согласившиеся на ассимиляцию, называются людьми "дикими", "лесными" или "горными", а себя они считают "свободными". Везде, где это возможно, они стараются жить по старым законам, как и их предки. Однако прирученная человеком природа отворачивается от них и уже не так охотно отдает свои дары. Эльфы не умеют возделывать землю - они страдают от голода, когда не могут собирать корни и фрукты в лесу, или потому, что не в силах ни на что охотиться.

Эльфы - долгожители, которые еще до того, как войдут в зрелый возраст, уже успеют понаблюдать за миром дольше, чем большинство разумных существ. Они избавляются от наивности еще в молодости. Большинство из них ведут себя немного по-стариковски - не хотят меняться, предпочитают смотреть в прошлое, а не вперед. Мало что может их удивить, но они все еще жаждут новых впечатлений. В искусствах и играх они выходят за пределы, часто утопая в извращениях. Дикие оргии, наркотики, море вина... Этот гедонизм проистекает из надежды на то, что новые, все более и более дикие ощущения заглушат отчаяние утраченной славы, и отгонят страшное предчувствие грядущего конца всей расы.

Эльфы - нигилисты. Если из-под их рук выходит произведение искусства (а такое сейчас бывает очень редко), то оно, хотя и красивое снаружи, часто производит впечатление, будто вызвано болезнью, испорчено внутри. Изящные лица статуй выражают страдание или нездоровое волнение. Пейзажи, предметы и люди, представленные на картинах, написаны таким образом, чтобы запечатлеть течение времени.

Аэн Сеидхе по-прежнему стараются жить в гармонии с природой. Им нравится окружать себя зеленью, следить за тем, чтобы возводимые ими постройки гармонировали с окружающим пейзажем. Кроме того, они черпают из природы вдохновение для своих парящих башен, кружевных конструкций и замысловатых орнаментов. Однако Старший Народ не настолько сильно поклоняется природе, как, например, дриады. Эльфы иногда используют древесину для строительства или в качестве дров, либо охотятся на животных. Однако живые деревья все же стараются не рубить, а животных убивают ровно столько, сколько нужно ради мяса и шкур. Охота для эльфов - средство выживания, а не развлечение. У охотников есть короткий ритуал, в котором они извиняются перед духом убитого животного, объясняя, почему они лишили его жизни. Интересно, что эльфы не считают нужным делать это с убитыми ими разумными существами...

Стоит упомянуть, что эльфы не любят мясо и кожаную одежду. Им нравятся фрукты и овощи, они носят одежду из дорогих тканей, таких как шелк, сукно или бархат.

Немного полезной информации

Занимаемые земли

Эльфы лишены государства, и в настоящее время нет земель, которые являлись бы центром их популяции. Аэн Сеидхе, которые хотят сосуществовать с людьми, живут разбросанными по деревням и городам, иногда смешавшись с другими расами, а иногда уединившись в гетто. Свободные эльфы решили жить вдали от людей и других рас, прячась в лесах или среди гор.

Отношение к другим расам

Они презирают людей, но боятся их. Они не любят краснолюдов, но уважают их. Они находят гномов и низушков ничем не примечательными.

Язык

Старшая Речь, которая имеет несколько алфавитов и диалектов. По звучанию и лексике она напоминает ирландский и валлийский из нашего мира. Нильфгаардский язык и речь жителей Скеллиге прямо происходят от нее. Свободные эльфы постоянно говорят на ней, часто даже не зная ни слова на общем языке. Иначе дело обстоит с их оседлыми соплеменниками, для которых язык их предков является скорее памятником, чем способом общения.

Одежда

Свободная, удобная одежда - рубашки, жилеты, пончо. Обычно яркие или натуральных цветов, из дорогих материалов. Эльфы охотно носят украшения из природных материалов - перьев, янтаря, камешков (особенно лесные). Волосы у них длинные, часто заплетенные в косы.

Имена и фамилии

Примеры мужских имен: Ангус, Каирбр, Хиреадан, Чиаран, Коиннеах, Эхрад, Эррдиль, Филавандрель, Галарр, Риордаин, Тиль, Ванадайн, Яевинн.

Примеры женских имен: Аэлирэнн, Аэниведдиэн, Энид, Эттариэль, Ида, Итлинна, Лара, Торувьель.

Эльфы также используют множество фамилий. Очень часто фамилия представляет собой просто имя отца или матери с добавлением приставки "аэп", означающей более или менее "сын/дочь". Иногда также есть префикс "де" или "аэн", означающий "происходящий из", "принадлежащий к", например, Фионн де Эат - это Фионн из Эата.

Вместо - или вместе с фамилиями - эльфы также используют прозвища, означающие на общем, например, "Серебряный лист", "Поющий ручей", "Черное облако".

Аэн Сеидхе живут долго, но молодых представителей этой расы мало. Дети рождаются у Старшего Народа очень редко, и для их взросления требуется больше времени - то есть времени, когда они более других подвержены опасностям, подготовленным миром. Кроме того, у эльфийской пары обычно только один ребенок, хотя часто бывает и так, что, несмотря на все

их усилия, у них так и не появляется потомка. Это неудивительно, ведь обычно эльфийка овулирует и становится фертильной лишь раз в десять-двадцать лет.

Постоянная угроза вымирания (фактически: "естественного" угасания расы) мешала эльфам развивать институт брака в человеческом понимании. Аэн Сеидхе подсознательно ищут возможности завести как можно больше потомства, что отражается в их заинтересованности в сексе с как можно большим количеством партнеров. Эльфийские пары прежде всего связаны взаимным увлечением и желанием. Любовь и дружба для них не самое главное. Когда страсть утихает, женщина и мужчина расстаются без сожаления. Конечно, есть пары, которые терпят, несмотря на перемены чувств, все взлеты и падения. Однако эльфы остаются в таких отношениях только по собственной воле, без приказов и клятв. Ситуация немного меняется, когда пара ждет ребенка. Тогда они совместно занимаются его воспитанием, не считаясь с взаимными чувствами. Возможное разделение происходит только тогда, когда потомок способен жить самостоятельно.

Рождение ребенка - важное и необычайное событие для каждой эльфийской общины. Оно отмечается всегда торжественно, и ребенок при необходимости может найти опекуна и воспитателя в каждом члене общины.

Есть две интересные вещи, связанные с постоянной потребностью в продолжении рода. Во-первых, фривольные эльфы полностью отвергают гомосексуальность, так как она не приносит потомства. Во-вторых, они ищут себе пару среди других, более жизнеспособных рас, особенно среди людей. Метисы, рожденные от матерей-эльфиек, воспитываются как обычные эльфы. Потомки человеческих женщин, благодаря воспитанию своих матерей, вырастают больше людьми, чем эльфами. Старший Народ иногда берет их под свое крыло; Аэн Сеидхе редко обращаются с ними как с париями. Люди, с другой стороны, видят в полуэльфах уродов. И они почти не отличают их от обычных Аэн Сеидхе. Если они ярко выражены, то эльфийские черты дискриминируют метисов так же, как и других нелюдей.

Эльфы лишены собственного государства, поэтому сложно ответить на вопрос, какой стиль правления или власти они предпочитают. Те, что живут в городах, подчиняются местным властям - либо напрямую, либо через советы гетто. Дикие эльфы образуют небольшие группы, лидерство в которых берет на себя самый харизматичный участник. Женщины не подвергаются половой дискриминации.

Хитрые и умные: Сказание о гномах

Персиваль Шуттенбах не был краснолюдом. Вместо всклокоченной бороды из-под мокрого капюшона выступал длинный и острый нос, безошибочно указывающий на то, что его владелец принадлежит к старой и благородной расе гномов.

"Крещение огнем"

Гномы спокойный, трудолюбивый и очень скрытный народ. О них сложено множество удивительных историй, начиная от непристойных, и заканчивая темными и

отвратительными. Эти существа редко покидают свои подземные поселения, их также редко навещают представители других народов. Поэтому они, вероятно, единственная раса, которая не пострадала от людей.

Эта богатый, веселый и дружелюбный к другим расам народ, который в гостеприимстве не уступает низушкам, а в жадности - краснолюдам. Их знаменитая загадочность имеет вполне прозаическую причину: они окружают науку (особенно механику, химию и металлургию) божественным культом, посвящают себя ей охотно и с энтузиазмом, находя в ней все нужные им волнения и эмоции - так что не испытывают нужды контактировать с другими народами.

Гномы - практичные и изобретательные существа, даже в большей степени, чем краснолюды. Они способны найти применение почти любому предмету и в мгновение ока собирать сложные машины из, казалось бы, бесполезных вещей. Однако они не создали государства; их общины, живущие в подземных туннелях, напоминают большие коммуны, управляемые вече и уважаемыми людьми - обычно лучшими мастерами.

Для гномов искусство и красота - это их изобретения, иногда совершенно безумные. Они также находят большое удовольствие во всевозможных розыгрышах, что делает общение с ними довольно обременительным. Их мужчины часто устраивают соревнования, победители которых пользуются большим уважением. Злые языки утверждают, что большинство удивительных изобретений гномов были сделаны в качестве реквизита для розыгрышей...

Вот сравнение, не вписывающееся в фэнтезийный мир, но точно отражающее специфику гномов - в стрессовых ситуациях, требующих творчества и идей, типичный гном ведет себя как МакГайвер или Изобретательный Добромир.

Немного полезной информации

Занимаемые земли

Поселения гномов разбросаны по холмам и горам всего Континента - но большинство из них живут в горах Тир Тохаир и массиве Махакам, где (довольно теоретически) они находятся под властью краснолюдского старосты.

Отношение к другим расам

Гномы очень привязаны к своим краснолюдским родственникам. Равнодушны к прочим расам.

Язык

Речь гномов напоминает краснолюдский язык, только более гортанный - оба языка, однако, может различить только опытный знаток. Гномы не скрывают своей речи, но предпочитают использовать общий язык при общении с другими расами.

Одежда

Гномы одеваются так же, как и краснолюды, с одним отличием - в их нарядах обычно много карманов: больших, малых, видимых и потайных. Они используют их для ношения различных полезных безделушек.

Имена и фамилии

Примеры мужских имен: Ламфри, Персиваль, Теобальд, Вилибальд.

Примеры фамилий: Кречмар, Шуттенбах, Румпельштельт, Стокингер.

Смелые и трудолюбивые: Сказание о краснолюдах

- Держи шаг! Держи шаг! - рычал Барклай Эльс. - Держи строй! Песню, курва ваша мать, песню! Нашу песню! Вперед, Махакам!

Из нескольких тысяч краснолюдских глоток вырвалась знаменитая махакамская боевая песня.

Ху-у! Ху-у!
Строй держи! Печатай шаг!
Мы прикроем ваш бардак!
Нам не греться на печи!
В бой! Вперед, бородачи!
Ху-у! Ху-у!

"Владычица озера"

Это настоящие дети земли. Краснолюды просты (но не простаки), искренни и заботятся только о самом главном. Они не ищут утонченных эмоций, им чужды великие, художественные восторги. Они исповедуют практичный подход: солидной лопате они обрадуются больше, чем чудесной статуе. Это не значит, однако, что краснолюды не любят быть окруженными красотой - напротив, творения крснолюдских мастеров славятся своим замысловатым мастерством. Тем не менее, у них это не просто красота ради красоты или искусство ради искусства. В краснолюдском языке нет даже понятия исключительно декоративного объекта. Инкрустированный золотом меч по-прежнему остается прекрасным оружием, а кубок, украшенный камнями, может вмещать как вино, так и водку. Красота может быть признаком престижа, но никогда не является ценной сама по себе. Злопыхатели утверждают, что краснолюды украшают только те свои вещи, которые труднее украсть.

Краснолюды любят землю - но они не ведут сельское хозяйство, предпочитая исследовать ее недра и искать скрытые ресурсы. Они чувствуют себя в безопасности только в прямой близости от земли - поэтому обычно создают жилища в соответствующим образом обустроенных пещерах и кавернах, а также копают под землей туннели и залы. Они с удовольствием занимаются мирскими делами: ремеслами и торговлей. Краснолюды также являются изобретателями многих промышленных механизмов - они построили первые мануфактуры и плавильни, первыми научились использовать силы рек, родников и пара для привода механизмов.

Краснолюды смотрят на мир довольно просто. У них есть склонность делить его на белое и черное. Они признают только основные, фундаментальные ценности: честь, честность, мужество, любовь к близким. Однако они далеки от фанатизма, и в первую очередь руководствуются своим пресловутым здравым смыслом. Для краснолюда нарушить данное слово - великий позор. Те, кто не смог сдержать своего обещания при жизни, уступают его исполнение своим потомкам.

Они редко отступают в бою, но глупая смерть для них не честь, поэтому, осознав поражение, без раздумий убегают. Краснолюды честны со своими друзьями или людьми, которых они считают безобидными, но используют различные уловки со своими врагами. Они любят своих сородичей - тем более, что родственные связи у них гораздо крепче, чем у других рас. Обычно они живут совместно целыми семьями из многих поколений. Однако они могут понять, что некоторые хотят стать независимыми и покинуть свои родные места. Такие краснолюды не подвергаются анафеме - но они должны понять, что если решат уйти, то не должны просить помощи у членов своего клана. Единственным исключением являются краснолюды, живущие в городах, которых большинство других, оставшихся среди своих родных кланов, считают ренегатами.

Одна краснолюдская семья обычно включает в себя несколько поколений и множество дальних и близких родственников. Часто в нее даже входят краснолюды с разными фамилиями. Каждый клан имеет свое название, но во время знакомства оно почти не упоминается - особенно перед представителями других рас.

Все вышеупомянутые преимущества делают из краснолюдов верных друзей, отличных солдат, добросовестных работников и превосходных торговцев и банкиров. Сегодня большая часть банков Континента находится в руках краснолюдов, а имена банкирских кланов, таких как Чианфанелли и Вивальди, являются синонимами честности и безопасности. Если поискать аналогии в нашем мире, то славу бизнеса краснолюдов можно сравнить с добрым именем швейцарских банков.

Язык

Краснолюды в присутствии незнакомцев общаются (в том числе и друг с другом) обычно на общем, который прекрасно знают. Однако у них есть и свой язык - с резкими горловыми звуками, чем-то напоминающими староморавский или древнегерманский. Однако они не считают уместным делиться им с другими расами, считая его скорее напоминанием о давно минувших днях, нежели привычным способом общения.

Одежда

Краснолюды любят свободную и удобную одежду натуральных цветов: туники, штаны, шоссы, накидки. Их любимые цвета - бурый и черный. Характерной чертой одежды краснолюдов является капюшон, который носят вместе с плащом или как его часть.

Для особых случаев краснолюды надевают более изысканные костюмы - похожие на те, что носят люди, но, конечно, меньшего размера.

Имена и фамилии

Примеры мужских имен: Барклай, Калеб, Деннис, Фиггис, Голян, Гоог, Юстин, Мольнар, Мунро, Паулье, Реган, Шелдон, Ксавье, Ярпен, Язон, Вимме, Золтан.

Примеры фамилий: Брувер, Бруйс, Хивай, Чианфанелли, Кранмер, Дальберг, Дроздек, Эльс, Джианкарди, Ингвар, Мерлуццо, Мишкан, Моран, Скаггс, Страттон, Варда, Вивальди, Зигрин.

В клане обычно безраздельно властвует старший мужчина, называемый старостой. Теоретически его власть безгранична, он может даже решать вопросы о жизни и смерти родственников. Однако на практике его действия ограничиваются здравым смыслом и страхом перед бунтом со стороны младших членов семьи. Когда староста стар и болен или просто некомпетентен, реальную власть часто берет на себя самый харизматичный член семьи.

Краснолюды обитают по всему Континенту, но многие кланы разобщены. В этой ситуации существенно ослабляются внутренние связи - староста рода, находящийся где-то далеко, не имеет большого влияния на дела отдельных ветвей рода. Их члены прислушиваются к своим "местным" старостам и часто создают новые семьи.

Краснолюды ценят послушание - как старшим, так и начальству. Они не приветствуют идею бунта ради бунта. Тот, кто не согласен жить в той или иной системе, не борется с ней, а просто уходит. Краснолюды не индивидуалисты, они ценят сотрудничество и глубоко верят в существование ценностей, которые важнее жизней отдельных людей.

Краснолюдам свойственен культ мужской силы и мудрости - однако, хотя краснолюдских женщин и немного, это не означает, что мужчины так конкурируют за них между собой. Маленький народ любит околачивать столбы, драться и заниматься всякими простыми, мужскими занятиями (даже просто бороться на руках или опустошать на скорость кружки с пивом), а также ценит и опасные виды спорта: например объезжание диких муфлонов. Краснолюды также не выбирают слова, считая ненормативную лексику частью истинно мужского разговора. Лучший метод решения мелких споров для них - кулачный бой.

Краснолюды не лишены недостатков. Больше всего их снедает жадность. Хотя они практичны до боли, но делают исключение для богатства и часто накапливают его просто ради обладания. Когда они говорят и думают о золоте, то словно сходят с ума. Краснолюды пойдут почти на все, чтобы добыть сокровища, и сделают многое, чтобы их не пришлось никому отдавать.

Еще одним недостатком является их почти полное отсутствие уважения к этикету. Краснолюды не в силах понять тонких правил хороших манер. Они считают их какими-то нелепыми маниями. Сами они просты, искренни и прямолинейны в выражении своего мнения. Также у них не принято скрывать естественную работу организма, что другие расы считают постыдным. Никого из них не удивить и не шокировать публичной отрыжкой, пусканием ветров или мочеиспусканием.

У краснолюдов рождается мало женщин. Поэтому они заботятся и уважают их, как почти никто. И очень ревниво охраняют, будучи искренне убежденными, что все вокруг жаждут заполучить этих драгоценных женщин. Поэтому немногие представители других рас видели краснолюдскую женщину: что привело к множеству - часто довольно нелестных - слухов о том, как этот народ размножается.

Краснолюды не так легкомысленны, как эльфы - они однолюбы и верные партнеры. Женщины других рас их не привлекают, и они не могут иметь от них детей. Опасаясь биологического вымирания, этот народ придерживается принципа, что у каждой женщины должен быть муж, а у каждой пары - как можно больше детей. Брак у них имеет мало общего с любовью; достойному краснолюду, после подачи специального заявления, "сверху" присваивается постоянная жена. Благодаря такому разумному отношению размножаются

у них лишь самые ценные особи. Содержать большое количество потомства не составляет труда, ведь о ребенке приходится заботиться всему клану. Исключением из принципа вознаграждения женой является случай, когда женщина становится вдовой: тогда закон требует, чтобы она вышла замуж за брата умершего либо его отца, если он, конечно, не женат. Бедняжке обычно нечего возразить... Краснолюды придерживаются принципа, что женщина может управлять только домашним хозяйством. Женщины не допускаются к власти, и в большинстве случаев они находятся под контролем своих отцов и мужей.

Немного полезной информации

Занимаемые земли

Родиной краснолюдов и их наибольшей концентрацией является горный массив Махакам на юго-востоке Темерии. Здесь находятся их большие форты, многочисленные поместья, сталелитейные заводы и мануфактуры. Теоретически этот край входит в состав Темерии, но на практике является независимым государством, управляемым жесткой рукой главного старосты. За пределами Махакама краснолюды живут в человеческих городах, образуя там организованные и сплоченные сообщества, обычно проживающие в гетто.

Отношение к другим расам

Краснолюды чувствуют неприязнь к эльфам, обвиняя их в пренебрежении к другим расам - и до сих пор помнят прошлые войны. По отношению к другим народам они придерживаются нейтралитета, исповедуя принцип не вмешиваться в их дела, если те тоже ни во что не вмешиваются. Именно краснолюды первыми осознали, что единственный шанс для нелюдей выжить - это поладить с людьми. Поэтому те, кто остался в городах, стараются не слишком высовываться, полагая, что все вопросы можно уладить благодаря расовой солидарности и влиянию торгово-финансовых отношений.

Находчивые и сплоченные краснолюды часто вызывают у людей неприязнь, особенно если выставляют напоказ свое богатство. Время от времени появляется демагог, который пытается убедить кметов, что среди краснолюдов существует заговор. Иногда ему удается их убедить - тогда это приводит к жестоким и кровавым погромам.

Властные и жестокие: Сказание о людях

- Стало быть, война. Как раньше. Нам не впервой, верно? Жили в горах боболаки, где они теперь? По лесам еще валандаются дикие эльфы и духобабы, но и этим вот-вот конец придет. Перебьем всех до единого. Как деды наши...

"Немного жертвенности"

На первый взгляд, люди мало чем отличаются от других разумных рас. Они даже кажутся существами низшими, менее приспособленными. Они менее хитры, чем эльфы, не так сведущи в ремеслах и торговле, как краснолюды, а их находчивость не такая, как у низушков. Они недолго живут, подвержены болезням, долго оправляются от ран... Однако именно они правят Континентом. Люди превращали другие расы в своих слуг, уничтожали их, загоняли в недоступные районы или заставляли ассимилироваться. Они построили королевства и могущественные империи на руинах древних цивилизаций. Что является причиной этого?

Прежде всего, универсальность. Человек хуже пишет картины, чем эльф, или не такой умелый кузнец по сравнению с краснолюдом; но при необходимости он может быстро стать и тем, и другим. Он сумеет быстро адаптироваться к условиям, в которых ему приходится жить - за одну короткую жизнь несколько раз "переучиться". Люди быстро учатся, быстро усваивают новый опыт. В то же время они практичны и больше, чем красоте вещей, уделяет внимание их функциональности.

Более того, благодаря тому, что люди постоянно изучают новое и им чужд крайний консерватизм (как, например, у эльфов), через некоторое время они приобретают знания, позволяющие подстраивать условия под свои нужды. Не имея возможности прокормить себя, собирая фрукты и коренья, люди научились сами выращивать растения. Чтобы не тратить время и силы на охоту, человек приручил животных и имеет живой запас мяса, шкур и шерсти рядом с домом.

Люди, хотя и могут очень хорошо использовать магию, не настолько пропитаны ею, как, например, Аэн Сеидхе. Они не могут использовать магию для удовлетворения большинства потребностей. Поэтому они смотрят на промышленные методы производства краснолюдов. Они не подняли промышленность на такие высоты, как жители Махакама, но она работает достаточно эффективно, чтобы сделать их независимыми от сомнительной помощи магии.

Еще одна причина человеческой силы - великое любопытство, характеризующее эту расу. Люди постоянно в движении, им все еще хочется познакомиться с новыми землями и новыми культурами. Конечно, они не были бы собой, если бы это любопытство не предполагало поисков и других вещей, которые можно использовать практически. Географы описывают новые земли, чтобы правители знали, что выгодно завоевывать или где прокладывать торговые пути. Знание природы помогает укротить ее - благодаря специалистам по природе создаются плотины, мельницы и лучшие корабли.

Люди очень плодовиты, что также является источником их силы. Человеческая женщина может забеременеть практически при любом половом акте и рожать каждый год. Многие дети умирают до того, как им исполнится несколько лет, но уровень рождаемости намного выше, чем у других рас (возможно, за исключением низушков). Большая популяция означает большой спрос на землю для поселения и возделывания. Отсюда проистекает человеческая экспансивность и собственничество.

Среди людей - как и в любой большой группе с относительно ограниченным доступом к средствам выживания - идет ожесточенная борьба за существование, выражающаяся в постоянной конкуренции за пищу, деньги и женщин. В результате процветает человеческая жестокость и безжалостность. Люди не слишком ценят жизнь, не слишком чураются дел, связанных с честью, придерживаясь принципа "цель оправдывает средства". Это было хорошо видно во время первых столкновений с эльфами. Привыкшие к благородным дуэлям и избегающие

Немного полезной информации

Занимаемые земли

Людей можно встретить по всему Континенту, в полях и горах, лесах и на островах. Только ледяные и песчаные пустыни не удалось колонизировать, но через некоторое время люди проникнут и туда.

Отношение к другим расам

Они не доверяют и боятся эльфов; пугаются грубости краснолюдов, чья неотесанность их смущает - тем не менее из всех рас они считают их наиболее близкими к себе. К низушкам относятся снисходительно и редко серьезно. Люди мало знают о культуре гномов и не очень в ней разбираются.

Язык

Большинство людей говорят на общем языке. Исключение составляют нильфгаардцы и жители Скеллиге, использующие местные варианты Старшей Речи.

Одежда

Наряды людей напоминают одежду Средневековья, в основном его конца: дублеты, капюшоны, шоссы, штаны.

Имена и фамилии

В Нильфгаарде и на островах Скеллиге обычные имена и фамилии формируются по принципу Старшей Речи (как минимум с добавлением "аэп"). Подобное поименование встречается и в других частях мира, особенно там, где отношения и контакты с эльфами сильны и часты. Во многих частях Континента фамилии часто используются для обозначения своего места происхождения (например, Геральт из Ривии) или своего прозвища. Есть правило - чем родовитее человек, тем вычурнее у него имя.

Примеры мужских имен: Адам, Абергард, Абрад, Агловаль, Альмавера, Амавет, Анзельм, Аксель, Бо, Боратек, Бореас, Кагыр, Кальдемейн, Коннор, Чоп, Дагоберт, Дагорад, Дуни, Эккехард, Эмгыр, Эстерад, Эверетт, Фольтест, Фредефальк, Фрейксенет, Фулько, Жоффруа, Геральт, Херберт, Иммануэль, Иво, Ян, Ярре, Юлиан, Кеннет, Корин, Лео, Микула, Надбор, Недамир, Никодемус, Нивеллен, Носикамень, Новосад, Одо, Ольсен, Радовид, Родерик, Рагнар, Сигизмунд, Сильвестр, Стефан, Вальдо, Ваттье, Велерад, Вилиберт, Визимир, Вратимир, Высогота, Виндсор, Йурга, Зелест, Згарб.

Примеры женских имен: Адалия, Адда, Агнес, Акеретта, Альвина, Ангулема, Анна, Бритта, Картия, Цирилла, Дечка, Элиза, Эсси, Филиппа, Жоанна, Джулия, Лидия, Мария, Марти, Мистле, Мюриэль, Нина, Ренфри, Шани, Тиссая, Трисс, Йеннифэр, Веверка, Висенна, Златулина, Зулейка.

Примеры фамилий: Абатемарко, Артевельде, Обри, Барринг, Беккер, Берран, Блюнден, де Боот, Богарт, Эффенберг, Эйльхарт, Джамбаттиста, Имбра, Маркс, Михелет, Мирс, Мун, де Ноаль, Новак, Рабье, де Ридо, де Рейтер, Скеллен, Тальбот.

убийств, представители Старшего Народа были вырезаны, сражаясь против отрядов безжалостных воинов.

В настоящее время под влиянием контакта со старшими расами некоторые люди (обычно рыцари) считают праведное и благородное поведение абсолютно необходимым. Тем не менее, что не удивительно, в экстремальных ситуациях они иногда отходят от, казалось бы, священных принципов, что, к примеру, для краснолюда было бы невозможно.

Еще одним преимуществом людей является отсутствие буйного индивидуализма. Они ценят права и свободы личности, но для них естественно, что могут быть вещи важнее их. Они могут умереть без сожаления за свою родину, либо за своих правителей. Когда необходимы совместные усилия, люди склонны забывать о личных амбициях и справедливо распределять задачи.

Старые, покоренные людьми расы, часто презирают угнетателей. Люди-победители, наоборот, используют осколки эльфийских и краснолюдских культур, строя на их основе собственную изначальную цивилизацию.

Искусство, наука и мастерство человека немногим лучше развиты, чем у их наставников - нелюдей. Но люди сильно превышают их организованность и политические свершения: ведь только у них есть свои свои государства.

Слава Империи: Сказание о Нильфгаарде

- Поверь, Яруга не остановит нильфгаардцев. Зимой, когда река встанет, они пойдут дальше. Говорю тебе, надо бежать, бежать аж на Север, может, туда они не дойдут. Но даже если и не дойдут, наш мир уже никогда не будет таким, как прежде.

"Нечто большее"

Те, кто сравнивает Нильфгаард и северную часть Континента, поражаются тому, как представителям одной расы удалось построить две столь разные цивилизации. Им также трудно поверить, что они так долго развивались, почти ничего не зная друг о друге.

Люди, поселившиеся на крайнем юге, вместо того, чтобы воевать с эльфами, решили сосуществовать с ними, что на протяжении столетий вылилось в слияние обеих рас в единую, самобытную культуру. Каждая из рас привнесла в союз лучшее, что у них было: человеческую живучесть и универсальность, эльфийские знания, магию и любовь к прекрасному. Центром этой культуры был город Нильфгаард на реке Альба. Его предприимчивые и смелые жители быстро поставили окружающие народы в зависимость друг от друга, создав большую, хорошо организованную империю. Однако название нильфгаардцев - о чем мало кто знает - принадлежит только жителям столицы и ее ближайших окрестностей.

Жители империи, хотя и крайне жестокие и безжалостные во время войн, оказались весьма терпимы к уже покоренным народам. Они жестоко пресекали любую попытку сопротивления, но повсеместно старались быть хорошими хозяевами, а не свирепыми оккупантами. Они также часто оставляли на месте изначальную власть

- при условии признания ею верховенства нильфгаардского императора. Люди в зависимых странах часто потом жили лучше, чем во времена независимости. Что, очевидно, имело большое значение в деле интеграции империи.

Секрет могущества нильфгаардцев - помимо образцовой организации и мудрого управления - заключался в их большой открытости к другим культурам. Помня чудесные плоды сосуществования с эльфами, они редко отвергали культуры покоренных народов, даже тех, которые считались варвары. Они старались взять лучшее из них. Прекрасным примером тому является экипировка типичного нильфгаардского пехотинца, включающая в себя лучшие элементы вооружения и снаряжения нескольких народов.

В нильфгаардцах человеческие гены взяли верх над эльфами - они физически люди, но их культура удивительно напоминает обычаи Старшего Народа. Достаточно упомянуть, что они каждый день используют свой диалект Старшей Речи, безмерно ценят мистицизм в искусстве и очень уважают немногочисленных чистокровных эльфов. Несмотря на то, что они живут в жестокой стране, эти люди не дискриминируют никого по признаку расы, национальности или религии. За одним исключением - в отличие от стран Севера, где женщины почти равны мужчинам, нильфгаардским женщинам не так повезло: они проводят свою жизнь в качестве молчаливых спутниц своих мужей, запертых в четырех стенах своего дома.

Степень внутренней организации империи впечатляет, хотя временами и пугает - складывается впечатление, что государство пытается вмешиваться во все стороны жизни. Бюрократы наблюдают за согласованием и исполнением имперских приказов, а многочисленные секретные и государственные службы занимаются обеспечением законности и ликвидацией внутренних врагов. Даже чародеи, обладающие на севере властью почти равной королям, в Нильфгаарде подчиняются строгому контролю императора и используют свои знания прежде всего во благо империи.

Функционирование государства основано на системе рабства. Рабы работают в плавильнях и каменоломнях, возделывают поля, пасут стада и прислуживают в домах. Каждый житель нильфгаардского города старается иметь хотя бы одного раба - отсутствие рабов считается признаком бедности. На рабах держатся и развлечения: как изощренные - игра на инструментах и выступления в театральных постановках (раб, умеющий играть на флейте, стоит гораздо дороже здорового, сильного мужчины), так и гораздо более простые - "работа" в публичных домах и участие в гладиаторских боях...

Люди, недолюбливающие нильфгаардцев (а таких немало), утверждают, что империя стала такой сильной лишь потому, что ее жители были вольны заниматься только наукой и войной, перекладывая более тяжелую работу на плечи рабов. С рабами обращаются как с вещами, но закон запрещает калечить или убивать их без причины. Только своенравные и непослушны рабы могут быть серьезно наказаны. Перед лицом раба закон бывает беспощаден - когда, например, один из рабов убивает своего господина, в качестве наказания казнят всех рабов жертвы.

Система рабства, требующая постоянного притока новой рабочей силы, вынуждает нильфгаардцев постоянно вести войны, в результате которых в империю поступают все новые когорты рабочих. Стать рабом можно и в качестве наказания - обычно так поступают с безнадежными должниками. Группы работорговцев также бродят по землям империи,

Немного полезной информации

Занимаемые земли

Центр империи находится далеко на юге, часто за пределами известных на Севере карт. В последние годы, благодаря многочисленным завоеваниям, империя вплотную подошла к горам Амелл - и, вероятно, не намерена останавливаться на этом.

Отношение к другим расам

Нильфгаардцы уважают другие расы и в полной мере пользуются их достижениями. Особое внимание уделяется эльфам - хотя им уже не поклоняются, как это было много веков назад. Они питают большое отвращение к свободным нордлингам, считая их презренными варварами. Нильфгаардцы глубоко верят, что, завоевывая новые земли, они осуществляют благородную миссию по распространению цивилизации.

Язык

Нильфгаардский - местный диалект Старшей Речи, который прекрасно понимают эльфы. Лишь немногие из жителей Империи знают общий язык.

Одежда

Нильфгаардцы обычно скромны, хотя и элегантны. Любимый цвет - черный, как в гражданской, так и в военной одежде. В последнее время среди знати обретают моду белые, широкие кружева.

Нильфгаард одним из первых государств ввел раздельную военную форму с нашитыми символами воинских званий и частей.

Имена и фамилии

Нильфгаардцы из сердца империи чаще всего используют эльфийские имена, хотя среди них встречаются некоторые имена, не используемые Старшим Народом.

Примеры мужских имен: Айлил, Альбрих, Анагыд, Брайбант, Кеаллах, Кагыр, Конгрев, Деклан, Деитвен, Дермотт, Дыффин, Эмгыр, Фергус, Гор, Маэльглыд, Скеллен, Сверс, Варнхаген.

Примеры женских имен: Айна, Ассирэ, Дервля, Гвиндолин, Маур, Стефания, Стелла, Рос.

Нильфгаардская дворянская фамилия состоит из имени матери, фамилии (являющейся именем основателя семьи) и имени отца, которым предшествует эльфийская приставка "аэп" или "вар" - потомок, например: Кагыр Маур Дыффин аэп Кеаллах - Кагыр из семьи Дыффин, сын Маур и Кеаллаха. Другой, менее распространенной формой фамилии является использование "аэп" перед именами обоих родителей, например: Клара аэп Гвиндолин Гор - Клара, дочь Гвиндолин и Гора.

При повседневных контактах, представляясь, нильфгаардцы упоминают только имя и фамилию.

подбирая сирот, бродяг - а иногда даже одиноких путников. Разумеется, все во славу империи.

Для получения дополнительной информации о Нильфгаарде см. специальное дополнение.

Находчивые и веселые: Сказание о низушках

Все событие - начиная с окрика Щука и кончая сморканием деда Холофернеса - заняло примерно столько времени, сколько требуется, чтобы произнести фразу: "Низушки невероятно прыткие и безошибочно метают всякого рода сельхозорудия".

"Владычица озера"

Низушки - необычный народ. Они стараются хорошо уживаться с каждой расой, любят мир и стабильность. Не любят резких перемен, редко ищут приключений, для них полное счастье - это степенная участь торговцев и земледельцев. Их герои - не знаменитые воины или лидеры, а трудолюбивые земледельцы и сметливые торговцы.

Казалось бы, такой симпатичный народец является легкой добычей различных грабителей, охотников за рабами или просто захватчиков. Ничего подобного! В экстремальных ситуациях, когда приходится защищать свои жизнь и имущество, эти добрые толстячки становятся отважными и очень стойкими воинами. Они известны своими рефлексами и ловкостью, особенно при метании разных снарядов. Не один грабитель погиб от попадания секатора, тяпки или серпа, брошенного с виду безобидным фермером. Когда приходят трудные времена, эти веселые обжоры, поглощающие море пива и огромное количество еды каждый день, способны месяцами жить на воде и корешках - без жалоб!

Но когда им не приходится затягивать пояса, они балуют себя практически без меры. Неудивительно, что низушки любят поесть и выпить, ведь их кухня хоть и не пользуется особым спросом, но не имеет себе равных на всем Континенте. Пиво и спиртное, приготовленное низушками - деликатес даже на королевских столах!

У низушков нет своей страны или края. Некоторые сливаются с человеческим обществом, но часто они объединяются в сельские автономные управы, руководимые советами старейшин. Низушки не любят большую личную власть, поэтому наиболее важные вопросы, касающиеся общины, обычно решают на собраниях.

Немного полезной информации

Занимаемые земли

Наибольшее количество низушков живет на давно колонизированном и безопасном западе Континента. Маленький народ обычно строит свои поместья в тихих и очаровательных местах: в зеленых тенистых долинах, среди пологих холмов, у бурлящих ручьев. Многие из них живут в темерской местности Хирунд, недалеко от города Горс Велен.

Отношение к другим расам

Они дружелюбны ко всем живым существам, хотя эльфы и вызывают у них страх. Больше всего им нравятся краснолюды, с которыми они разделяют общую страсть к еде и напиткам.

Язык

Низушки общаются друг с другом на общем, хотя отдельные слова указывают на то, что в далекие времена у них был свой язык, похожий на Старшую Речь.

Одежда

Низушки любят носить льняные рубашки, шерстяные кафтаны и жилеты. Им нравятся теплые, естественные цвета, такие как желтый, зеленый и коричневый. Ступни ног у них твердые и покрыты волосами, поэтому они не носят обувь.

Имена и фамилии

Примеры мужских имен: Арно, Бернье, Космо, Даинти, Франклин, Холофернес, Хуго, Мило, Рокко, Сэм, Сэнди.

Примеры женских имен: Алоэ, Бегония, Циния, Гардения, Импи, Инкарвилия, Петуния, Тангеринка, Ясмин.

Примеры фамилий: Ансбах, Бальденвегг, Бибервельт, Фрогмортон, Хардботтом, Хильдебрандт, Хофмайер, Пенникьюк, Вандербек.

КРУПИЦА ИСТИНЫ

КНИГА О ЖИЗНИ НОРДЛИНГОВ

Перекупщики, лоточники и бродячие мошенники шумно рекламировали свои товары и услуги, еще больше усиливая и без того царящий вокруг беспредельный хаос.

- Кальмары! А вот кому жареные кальмары?!

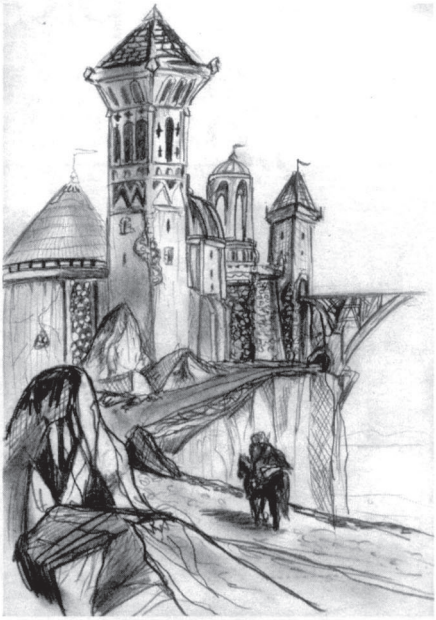
- Мазь от коросты! Только у меня! Надежная, изумительная мазь!

- Коты ловчие, коты чародейские! Только послушайте, добрые люди, как они мяучат!

- Амулеты! Эликсиры! Любовные фильтры! Приворотные средства! Любистоки и афродизийки с гарантией! От одной щепотки даже покойник воспрянет! Кому, кому?!

- Зубы рву почти безболезненно! Дешево! Дешево!

"Кровь эльфов"



Казалось бы, очевидно - играя в **"Ведьмака"**, вы становитесь жителем мира, созданного Анджеем Сапковским. Но задумывались ли вы, что на самом деле означают эти слова? Что такое "вжиться в роль персонажа", убедив себя, что живешь в другом времени и в другом месте? "Вжиться" - это отринуть воспитание, привычки, и даже образ мышления XXI века. Мгновенно перейти в тело другого человека, сформированное совсем другим миром. Видеть этот мир его глазами, забыв, что на самом деле ты всего лишь гость с Земли.

Это очень сложное искусство, но только овладение им позволит в полной мере насладиться ролевой игрой. Если вы хотите освоить этот навык, то должны познакомиться с повседневной жизнью сказочной страны. Узнайте то, что ее обитатель знает с детства. То, что он видит на каждом шагу, и что считает естественным. Вам предстоит выстроить максимально полный, пластичный образ иного мира. И воплотить его при помощи воображения.

Вопреки названию раздела, в игровом мире живут не только нордлинги. Похожей жизнью живут люди в северных провинциях Нильфгаарда и зависимых от него королевств, а также представители других рас, желающие сосуществовать с людьми.

Правители и управляемые

- Сказали, - бормотал крестьянин, косясь на гуся, - вот, дескать, надыть чегой-то дать, уважаемый, потому как иначе-то...

- Кто сказал? - рявкнул войт. - Кто? Это что же, выходит, я взятки беру? Не позволю, сказано тебе! Вон, сказано тебе!

"Меньшее зло"

Люди, даже если и не признаются в этом, любят многоуровневую иерархию и все формальные правила жизни. Поселенцы, пришедшие на Континент много веков назад, только в легендах были равны. По сути, они быстро ввели в странах разделение общества, которое четко определило, кто правитель, а кто управляемый.

На вершине социальной лестницы стоит правитель: король или князь. Он СЮЗЕРЕН, то есть верховный правитель всех жителей своего государства и теоретический владелец всех его земель. Он раздает их во владение самым могущественным рыцарям своего королевства. Сюзерен становится по отношению к ним старшим, т.е. СЕНЬОРОМ, а они ему подчиняются, т.е. являются ВАССАЛАМИ. Непосредственными подчиненными сюзерена являются БАРОНЫ. Те из вассалов, которые управляют большими территориями, называются ГРАФАМИ и КНЯЗЬЯМИ. Часть земли, так называемый ДОМЕН, правитель оставляет под своей непосредственной властью. Если же он человек слабый и, что еще хуже, имеет сильных вассалов, то только эта область и остается под его действительным правлением, а в остальном государстве каждый правит сам, как хочет. Бароны, в свою очередь, сдают в аренду большую часть владений своим вассалам. У тех, в свою очередь, есть собственные вассалы - и так далее...

В прошлом подобные схемы приводили к дроблению страны, тем более что каждый рыцарский надел обычно представлял собой страну в миниатюре. Он часто бывает самодостаточен, а его хозяин на практике имеет абсолютную власть над своими подданными. Хуже того - недавно в некоторых частях Четырех Королевств стали исповедовать принцип "вассал моего вассала - не мой вассал", и целые края буквально развалились на куски.

С некоторых пор на Континенте наметилась тенденция к расширению территорий, находящихся под непосредственным контролем сеньоров. Страны становятся все более компактными, а земские рыцари переселяются в города, вливаются в ряды рыцарских орденов, становятся странствующими рыцарями - или, что чаще всего, остаются в зависимости от своего сюзерена, образуя его придворную и боевую дружину.

Какие обязательства есть у вассала перед своим сеньором? Прежде всего, в обмен на сдаваемую землю

Рыцари и прочая знать

Подавляющее большинство знати нордлингов - рыцари, но не все из них именитые бойцы. Это относится к тем, кто выбирает жизнь в странствиях или жреческие одежды. Хотя они и не теряют привилегий своего титула, на практике такие люди становятся членами совсем другой социальной группы. Интересно, что в ряды рыцарей и дворян могут попасть те, кто прославится в бою, зачастую - тут же на поле боя.

Некоторые дворяне предпочитают торговать, а не сражаться, и у них это хорошо получается. Чаще всего они продают урожай своих земель, хотя известны и целые семьи (особенно в Ковире и Повиссе), которые занимаются исключительно торговлей и банковским делом, да еще благодаря этому и приобрели дворянский титул. Такие люди также могут получить надел.

В большинстве стран нордлингов правители косо смотрят на дворян, не завоевавших рыцарских шпор и не желающих идти в бой. Особенно хорошо это видно в Редании, где теоретически можно потерять дворянство за занятие торговлей. Однако из-за близкого соседства с вольным торговым городом Новиградом этот закон строго не соблюдается.

он обязан явиться с оружием по зову хозяина, вместе со своими вассалами. На практике, однако, очень трудно заставить его выполнить это обязательство. Правитель скован различными привилегиями вассалов, непреднамеренно дарованными им самим или его предшественниками. И часто эта военная обязанность ограничена определенным временем или районом, и, опять-таки, должна быть оплачена и при этом гарантировано возмещение военных потерь.

Типичный рыцарь

Тел: 3 Дв: 3 Сил: 4 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 2
Ин: 3 Уч: 2 Во: 2
Здоровье: 29 (6/12/18/21)
Бой с оружием: 4
Безоружный бой: 2
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/оружие/ближняя): 1/5/3
Магическая защита (магия/молитвы/знаки): 1/1/1
Броня: бригантина (3), гамбезон (1), щит (2), шлем (2)
Оружие: меч (d6 + 2 x Сил), булава (d6 + 2 x Сил)
ОБ: 18
ОС: 0
Маневры безоружного боя: блок, удар, пинок.
Маневры с оружием: рубящий/колющий удар, финт, имброккато, парирование, контрудар.
Выбранные навыки: грамотность 2, командование 1, дипломатия 2, этикет 3, верховая езда 4, охота 1, тактика 2, знание: геральдика 2, стойкость 3, хладнокровие 1.

Часто сеньоры предпочитают, чтобы их подданные вместо того, чтобы идти в бой, откупались от службы звонкой монетой, за которую можно нанять профессиональных солдат. Нередко сеньор возлагает на вассалов и отдельную обязанность платить дань: деньгами или натурой. Конечно, вассал поддерживает своего сеньора, если тот проезжает через его поместье, снабжает лошадьми и повозками, а также кормит войско, если его угораздило владеть землей на пути марша. Особую неприятность представляет так называемый постой, т. е. обязанность обеспечить эту армию зимним жильем. Вассалы также должны давать советы лорду и, прежде всего, быть ему верными и преданными. Они обязуются оберегать и заботиться о своем лорде.

Предательство сеньора считается одним из самых тяжких преступлений - хотя, если господин не соблюдает договоренности, является злым и жестоким, его подданные имеют право ослушаться его. Вассалы одного сеньора называются ПЭРАМИ, то есть равными. Суд пэров рассматривает дела о преступлениях против лорда.

Дарование вотчины сопровождается довольно зрелищным ритуалом, восходящим к временам, когда на Континенте не было столь развитой бюрократии и для того, чтобы право утвердилось в сознании народа, этот факт должен был иметь много свидетелей и хорошо запомниться. Отдавая дань уважения, вассал становится на колени перед сеньором и берет его руки в свои. Сеньор поднимает его с колен, целует в губы в знак завета и слушает его клятвы. Затем он дает ему символ надела - обычно знамя. Теоретически феод отдается пожизненно, и потомок вассала должен обновить договор. На практике же, однако, вотчины являются наследуемыми.

Рыцари - вторая (после короля) ступенька социальной лестницы. Внизу кметы и горожане. Первые составляют подавляющее большинство жителей страны. Они зависят от знати так же, как вассалы зависят от сеньоров - только в обмен на арендуемую землю они платят дань или

Лорд обычно заботится об управлении своим имуществом - ведь чем больше подданных, тем больше дани. Он охотно основывает новые деревни (как и города). Сопутствующие формальности, в том числе и привлечение поселенцев, передаются доверенному лицу, называемого СОЛТЫСОМ или, в случае городов, ВОЙТОМ. Он обычно становится непосредственным управляющим областью и представителем лорда - в том числе и председателем местного суда, так называемой управы. Солтыс/войт поселения часто бывает бедным рыцарем, хотя это не обязательно так. В период развития поселенцы освобождаются от льгот по отношению к своему хозяину - это время называется вольницей и длится от пары лет до нескольких десятков, в зависимости от того, сколько труда требуется для развития региона.

В некоторых, более диких областях - особенно на юге - существуют деревни более старого типа, так называемые СЛУЖЕБНЫЕ ПОСАДЫ. Такие поселения обычно учреждает местный правитель, который требует от их жителей различных услуг, например доставки определенных товаров или дичи. Тип посада легко узнать по названию поселка - есть Сокольники, Стрельники, Коробейники, Смоляры...

Люди из преступного мира тоже имеют свои специальности: попрошайки, воры, убийцы, даже блудницы. Они действуют по тем же правилам, что и остальные, хотя, конечно, вне закона.

(редко) подвергаются крепостному праву. Часто церемония вручения им земли такая же, как и для высокородных. Кметы - свободные люди, охраняемые законом, хотя их обычно считают низшими по отношению к дворянам - и это главным образом потому, что они живут тяжким трудом своих рук и обычно не участвуют в войнах. А, как известно, достоин уважения лишь тот, кто своей грудью прикрывает родную страну...

Изначально ГОРОДА по своему правовому статусу не отличались от деревень. Их жители были обязаны отдавать различные налоги сеньору земли, на которой располагалось поселение. Обычно дань платили деньгами, лишь изредка - трудом в порядке крепостного права. В поселениях находились управы, в которых заседали и имущие, и неимущие.

Горожане от кметов всегда отличались прежде всего своим основным источником дохода - торговлей и ремеслами (хотя иногда они также занимались земледелием). Власть над городом поначалу осуществлял назначенный лордом представитель, т. е. войт.

Однако богатеющим горожанам такая зависимость не нравилась, и поэтому они пытались как-то освободиться от нее, при более или менее драматических обстоятельствах. Лорды, вечно нуждающиеся в деньгах, любили продавать должность войта. Часто в итоге должность войта заменялась советом, состоявшим из СОВЕТНИКОВ, возглавляемых БУРГОМИСТРОМ (и даже несколькими бургомистрами, чтобы предотвратить накопление слишком большой власти в одних руках). Сам войт, как правило, оставался только председателем управы. Первоначально все члены совета были выборными, но сейчас, как правило, советники происходят из круга нескольких самых богатых и влиятельных семей города, т.е. ПАТРИЦИАТА. Новых советников избирают редко, чаще сажают своих. Только управа остается демократичной.

Прочие купцы и ремесленники - это так называемый ЛЮД, а самые бедные - горожане, в том числе нищие, бандиты и проститутки - ПЛЕБС. Они не имеют большого влияния на управление городом, и, что еще хуже, действия патрициата часто идут вразрез с их интересами.

Ремесленники (но не только они) объединяются в ЦЕХА, а торговцы в ГИЛЬДИИ. Оба вида организаций организуют купцов и владельцев ремесленных мастерских, т.е. мастеров/рабочих. Их участников объединяет общий интерес - они сотрудничают друг с другом, вместе борются с конкуренцией, заботятся о том, чтобы не мешать друг другу, обеспечивают сбыт продукции и стараются диктовать наиболее выгодные для себя цены. Вместе они участвуют и в пирах и играх, и в обороне города, выставляя гильдейское ополчение. Члены гильдий помогают друг другу в трудную минуту, например, поддерживая вдов и сирот погибших товарищей, а также предоставляя друг другу ссуды и гранты.

Нелюди не допускаются в гильдии. Людей, практикующих профессию, и не принадлежащих при этом к гильдии, называют КУСТАРЯМИ и обычно их сурово наказывают, вплоть до смерти - ведь они занимаются противозаконной деятельностью. Например, медиков, не принадлежащих к местным гильдиям, могут осудить за покушение на убийство.

Закон суров - но таков закон

Физические наказания в деревнях относительно редки, замещаемые различными штрафами - даже за убийство. Конечно, некоторых осужденных казнят, но самым серьезным из физических наказаний является порка. На самом деле, только за браконьерство могут сжечь либо повесить.

В городах совсем иначе. Там наказания совершаются физически, так, чтобы у зрителей не возникало желания нарушать закон. Преступников лишь изредка содержат в тюрьме - в конце концов, кто захочет платить налоги за содержание заключенных? Ассортимент наказаний богат: самые частые из них - порка и позорный столб. Очень неугодных особ изгоняют из города. За воровство отрубают руку или клеймят, а за контрабанду отрубают пальцы. Неверных супругов жгут железом. Виновные в тяжких преступлениях и рецидивисты предаются смертной казни - обезглавливанию топором или повешению. Если они совершили какой-то крайне гнусный поступок, смертная казнь осуществляется более зрелищным способом - например, колесованием, четвертованием и/или потрошением заживо.

Члены гильдии очень заботятся о качестве своей продукции и услуг. Прежде чем стать полноправными коллегами по цеху и получить право заниматься своей профессией самостоятельно, молодые торговцы и ремесленники проходят длительное обучение у одного из мастеров. Их называют НАСТАВНИКАМИ, а этих студентов называют СТАЖЕРАМИ или УЧЕНИКАМИ. Заканчивается обучение экзаменом (для его сдачи часто приходится выполнять специальную "дипломную работу", так называемый ШЕДЕВР) и церемонией освобождения, когда во время устроенного за свой счет застолья юный ремесленник окончательно признан полноправным членом гильдии, т.е. ПОДМАСТЕРЬЕМ. Часто освобождению (или экзамену) должна предшествовать практика подмастерья (обычно год), во время которого он учится применять свои навыки на практике. Чтобы стать мастером, нужно было сдать мастерский экзамен - хотя кандидату часто мешали это сделать, если мастеров в гильдии было много.

Порядок в городе охраняет вооруженная стража, оплачиваемая из муниципальной казны, или гвардейцы властителя города - особенно, если это столица. Исполнение приговоров городского суда (не только о

смертной казни) осуществляется палачом, которому помогают его подмастерья.

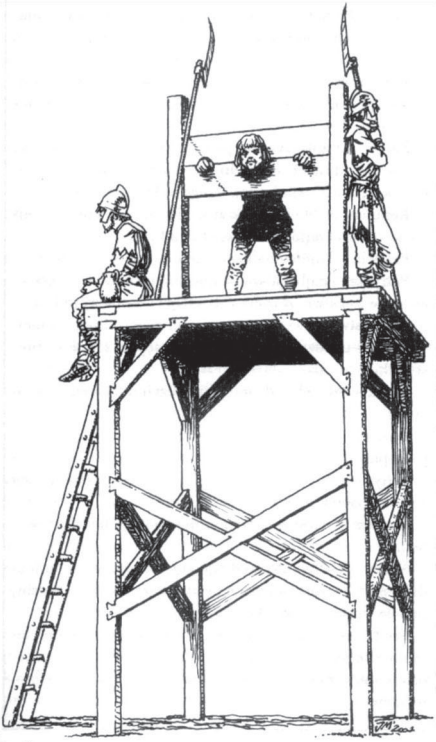
В аккуратном, трехступенчатом делении общества нет места для следующих, вовсе не мелких групп людей: ЖРЕЦЫ и МАГИИ, ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ и так называемые СВОБОДНЫЕ ЛЮДИ, то есть всевозможные бродяги и авантюристы.

Среди нордлингов маги составляют практически отдельное сообщество. Хотя теоретически они обязаны повиноваться лорду земли, на которой живут, часто своим руководством они считают только членов Совета и Капитула. Братство чародеев заменяет им родину, семью и социальный класс. То же самое происходит и со жрецами, признающими только бога и его представителей своими старшими. Подробнее о специфике этих групп вы можете узнать в разделе под названием "Нечто большее", стр. 95.

Солдаты также представляют собой сообщество в сообществе, государство в государстве, особенно когда входят в состав регулярных войск. Когда война заканчивается и к новой войне готовиться незачем, домой возвращаются лишь обычные срочники, а наемники превращаются в бандитов и попрошаек.

Свободные люди - это те, кто не приписан ни к какому классу, месту или владыке. Например, барды, которые, даже если они низкого происхождения, могут при помощи своей поэзией пробиться ко двору. Распутницы и проповедники, беглые монахи, лесные бандиты, бродячие сказители, солдаты в отставке, авантюристы, охотники за головами и приданым и ведьмаки тоже являются свободными. На таких людей часто смотрят косо. Ведь неизвестно, кто они такие, откуда взялись и где их искать. Они не хотят жить среди честных людей, создавать семьи, привязываться к местам и вещам. Вместо удобных кроватей и запаса наличных они решают жить под звездами и зарабатывать случайными заказами. И обычно их это вполне устраивает.

Именно к этой группе и будут принадлежать герои игроков...



Чародеи среди нордлингов

Существование магии очевидно каждому жителю Континента. Однако не так уж очевидно, чтобы магия для типичного обитателя была вполне понятна и лишена тайны. Чародеи - одна из многих профессий, хотя она и пользуется большим уважением. Однако магам поклоняются скорее как мудрецам, а не полубогам.

Маги создают свое общество внутри общества, они верны друг другу и чародейскому Совету и Капитулу, оставаясь выше национальных границ и различий. Их можно встретить повсюду - живущих в больших деревнях и маленьких городках, за плату занимающихся "улучшением" погоды, защитой скота от чумы, залечиванием ран, изготовлением зелий; в городах они обычно держат лавки с зельями, мазями и талисманами, помогают своей магией при выслеживании преступников; при дворе они, как правило, являются доверенными советниками правителей, а также главным источником магических явлений и предметов.

Некоторые чародеи странствуют. Обычно они делают это, выполняя задания, поставленные Советом или Капитулом - но есть среди них и настоящие бродяги, любящие путешествия и свободу.

Дополнительную информацию о чародеях см. в разделе "Нечто большее", стр. 95.

Типичный чародей

Тел: 2 Дв: 2 Сил: 1 Вос: 3 Лов: 4 Пр: 2
Ин: 4 Уч: 2 Во: 3

Здоровье: 26 (7/14/20/26)

Магия: 4

Физическая защита (дальняя/оружие/ближняя): 1/1/1

Магическая защита (магия/молитвы/знаки): 5/2/2

ОС: 22

Заклинания: Блокада, Стрела, Иллюзия, Кляп, Пирокинез, Сон.

Выбранные навыки: алхимия 3, астрология 2, грамотность (общий) 4, грамотность (Старшая Речь) 2, пытливость 2, языки (общий) 4, языки (Старшая Речь) 2, концентрация 2, проницательность 1, лечение 2, знание (история) 2, знание (легенды) 2, знание (магия) 3.

Ведьмаки

- Кто ты, в таком разе?

- Ведьмак.

- Ага (...) Если я правильно помню, ведьмаки зарабатывают себе на жизнь интересным способом. Убивают за плату разных чудовищ.

- Ты правильно помнишь.

"Крупица истины"

Ведьмаки - это люди, настолько измененные рядом мутаций, что они на самом деле уже не люди. Отнятые у родителей в раннем детстве, годами подвергавшиеся беспощадному обучению в скрытых крепостях, они не чувствуют эмоциональной привязанности к какой-либо конкретной культуре, государству или народу. Их собратья - другие ведьмаки, и их культура регулируется ведьмачьими обычаями и порядками.

Ведьмаки - результат неудачной попытки создать орден чародеев-воинов, которые должны были защищать человечество от монстров с помощью магии и меча. Этот эксперимент, крайне дорогостоящий и смертельный для большинства испытуемых, не закончился полной неудачей. Оказалось, что усиление организма мутациями обычно влечет за собой резкое снижение магических способностей. Чародеи-воины могли использовать лишь несколько простейших заклинаний. Что еще хуже, у большинства из них также наблюдались серьезные расстройства психики, вплоть до социопатии.

Человеческие правители, уже потратившие на это огромные суммы денег, не допустили прерывания эксперимента. Они пришли к выводу, что полученный эффект хоть и далек от идеала, но не так уж и плох. Однако большинство магов считали их ужасными созданиями и категорически противились любым дальнейшим пробам. Однако среди них нашелся ренегат, тайно продолживший исследования. Он разработал окончательные рецепты ведьмачьих эликсиров, а также наиболее эффективный способ проведения мутаций и изменений. Из этих мутантов короли создали ордена рыцарей и убийц чудовищ со своими обычаями и ритуалами. Это были: Школа Волка на севере (базировалась в Каэр Морхене), Школа Кошки на юге в цитадели Стигга и Школа Грифона в пещерах гор Амелл.

Чародеи презрительно называли этих воинов "ведьмаками" - мужским аналогом первобытных ведьм, оскверняющих искусство магии. Как назло, это название навсегда закрепилось за мутантами, со временем потеряв свое уничижительное значение.

Ведьмаки должны были составлять элитный орден благородных защитников рода человеческого. Однако простой народ видел в них бездушных и отталкивающих убийц. Как правило, их боялись, о них рассказывали страшные истории, которые, казалось, лишь подтверждались поведением многих ведьмаков. Среди них были разные негодяи, превратившиеся из рыцарей в обычных наемных головорезов. Конечно, чародеи, яростно ненавидящие воинов-мутантов, также способствовали разжиганию всеобщего отвращения.

Члены ордена ведьмаков должны были зарабатывать на жизнь добровольными пожертвованиями, приносимыми в благодарность за убийство опасных зверей. Однако на практике это быстро превратилось в соответствующий "прейскурант услуг", а рыцари стали наемными охотниками на монстров, рассматривая свое занятие как способ заработка, а не благородную миссию.

Так - медленно, но верно - ведьмаки стали восприниматься как разновидность бродячих крысоловов и ловчих. Однако сами они сохранили убежденность в уникальности своего призвания - хотя давно уже утратили первоначальный идеализм, стараясь не лезть в другие дела. На севере ненависть к ведьмакам стала столь велика, что учинялись целые погромы. Кульминацией волны насилия стало спровоцированное магами нападение на Каэр Морхен, когда крепость была частично разрушена, а все находившиеся там мутанты убиты.

Нападения на ведьмаков, хоть и не такие жестокие, случались и за Амеллскими горами. Школа Кошки была вынуждена освободить замок Стигга, а ее члены рассредоточились по всему югу, по большей части найдя себе занятие в Нильфгаарде.

Кто есть кто?

Бонд - богатый господин у жителей Скеллиге; глава рода.

Герцог - один из титулов князя, не происходящего из королевской семьи.

Барон и граф - правители земель, являющихся доменом, пожалованным непосредственно королем; граф управляет большей территорией, чем барон, часто всей провинцией.

Ярл - у жителей Скеллиге дворянин, происходящий из бондов, важнейший бонд на данной территории.

Князь - титул, носимый самыми могущественными лордами, чаще всего вторыми после короля или почетными лордами; князя из королевского рода называют князем крови.

Конунг - на Скеллиге его иногда называют самым могущественным из ярлов, аналогом короля.

Пэры - ленники одного лорда, равные друг другу.

Патрициат - самая богатая и зажиточная группа городского общества, состоящая из властных семей.

Люд - обычные горожане, ремесленники и торговцы.

Плебс - бедные горожане, преступники, нищие и проститутки.

Советник - член городского совета, т.е. органа городского самоуправления.

Сеньор - владыка, дающий рыцарю надел и заботящийся о нем.

Солтыс - глава деревни, ее представитель перед лицом хозяина земли, на которой она располагается.

Сюзерен - высший сеньор, не являющийся ничьим вассалом.

Вассал - человек, который отдает себя под защиту феодального лорда и в обмен на надел оказывает различные услуги, в первую очередь военные.

Войт - обычно представитель хозяина земли, на которой расположен город, его управляющий; если город приобретает некоторую самостоятельность, эта должность сохраняется, но теряет многие прерогативы.

Нетронутой осталась только твердыня Грифонов - впрочем, местные ведьмаки почти перестали обучать новых охотников, и те все реже выходили на большак. Многие из них вообще сменили профессию.

Первые ведьмаки сражались в доспехах - точно так же, как и все остальные воины. Однако вскоре выяснилось, что они достаточно быстры и маневренны, чтобы отказаться от дополнительной защиты. Доспехи стали ритуальной одеждой, которую обычно надевали только в особых случаях. Они состояли из кольчуги, причудливо соединенных металлических пластин и шлема с маской и ниспадающей на шею бармицей. Замечено, однако, что иногда (хотя и редко) в бою с монстрами ведьмаки используют шлем и элементы кольчуги. Повседневно же охотники на монстров носят практичную свободную одежду, как правило, темных цветов. Они ценят одежду из кожи за ее высокую прочность и водонепроницаемость.

Ведьмаки характерно носят мечи - в ножнах, висящих наискосок на спине. За спиной оружие не мешает ходьбе и резким движениям. Однако быстро и правильно достать носимый так меч способен только ведьмак.

Ведьмачьему ремеслу обучаются в основном мужчины, хотя раньше в Школу Кошки принимали и женщин. Обучение начинается, пока ребенок еще мал, самое позднее - в возрасте десяти лет. Метод нахождения кандидатов прост: ведьмаки бродят по деревням и городам, подбирая нежеланных детей, подкидышей и сирот. Прежде всего, они ищут здоровых и сильных детей. Также существует ритуал под названием Право Неожиданности - благодаря ему можно распознать человека, которому будет суждено охотиться на монстров. Если кто-то потребует помощи ведьмака и за нее нечем будет заплатить, то взамен за спасение ведьмак может потребовать то, что человек найдет дома по возвращении - и чего он не ожидает. Обычно сюрпризом является ребенок: будущий ведьмак. Старое Право Неожиданности используется не только убийцами монстров, но по большей части ассоциируется с ведьмаками. Редко когда другие осмеливаются его применить - потому что он связывает "плату" и человека, который ее требует, крепкими узами Предназначения, часто более сильными, чем смерть.

Собранных детей отвозят в ведьмачью твердыню, где подвергают опасным, магическим испытаниям, призванным окончательно подтвердить их пригодность к профессии. Провал испытания равноценен смерти или инвалидности... Сложнее всего печально известное Испытание Травами, во время которого кандидаты, охваченные наркотическим трансом, сталкиваются со своими глубоко скрытыми страхами и слабостями. Считается, что ребенку, выбранному по Праву Неожиданности, не потребуются испытания.

Тех, кто выживает, изменения и мутации должны превратить в совершенных убийц. Изменения производятся путем введения магически модифицированных гормонов и эликсиров и заражения тела специальными вирусами. Большинство людей не переживает их, умирая в муках. Выживших подвергают убийственным тренировкам - каждый день, на протяжении многих лет. Также их обучают простым заклинаниям - знакам - и прививают им необходимые знания о монстрах и окружающем мире, чтобы в будущем юные ведьмаки могли справляться самостоятельно. Развитие тела адепта регулируется с помощью различных трав и грибов, которые стимулируют рост мышц и улучшают обмен веществ.

Обучение обычно заканчивается через десять лет. Новые ведьмаки приносят торжественную клятву, в которой обязуются сражаться на защиту человека и никогда не обращать против него свой меч. Затем они получают медальон со знаком своей школы и два меча: серебряный для чудовищ и другой для обычного боя.

Иногда после присяги проводится еще одно, финальное Испытание Меча - бой насмерть в ритуальных доспехах. Делается это тогда, когда кто-то из старших ведьмаков - но не сам учитель - в последний момент сомневается, достоин ли кандидат стать членом братства.

Ведьмаки могут сражаться с людьми и убивать их только во время самообороны. За столетия существования этого братства понятие самообороны стало настолько расплывчатым, что на практике ничто не мешает убить любого человека - тем более, что такой поступок уже не означает исключение из гильдии, как это было ранее.

Обученный ведьмак отправляется на большак, чтобы защищать людей от монстров за деньги. Он возвращается в свою школу только на зиму - хотя и не всегда. Иногда в погоне за заработком он заходит так далеко, что вынужден пережидать морозы в теплой корчме. Иногда погибает. Ну, хотя ведьмаки выздоравливают намного быстрее, чем люди, дольше живут и медленнее стареют, они все же смертны. Говорят, что ни один убийца монстров никогда не умирал в своей постели...

Также о ведьмаках можно прочитать в разделе "Нечто большее", стр. 92.

Типичный ведьмак

Тел: 4 Дв: 5 Сил: 3 Вос: 5 Лов: 4 Пр: 5
Ин: 4 Уч: 2 Во: 3
Здоровье: 32 (8/16/24/32)
Метание: 2
Стрельба: 3
Бой с оружием: 5
Безоружный бой: 3
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/оружие/ближняя): 3/8/6
Магическая защита (магия/молитвы/знаки): 2/2/5
Броня: клепанная кожаная куртка (2)
Оружие: меч (d6 + 2 x Сил), ручной арбалет (3d6)
ОБ: 28
ОС: 20
Маневры безоружного боя: блок, болевой перехват, удар, пинок.
Маневры с оружием: рубящий/колющий удар, балестра, парирование, королевский удар, пируэт, контрудар, темпо.
Выбранные навыки: акробатика 2, грамотность (общий) 3, грамотность (Старшая Речь) 1, гибкость 1, языки (общий) 3, языки (Старшая Речь) 1, слух 1, выживание 3, скрытность 2, наблюдательность 4, выслеживание 3, темновидение 2, знание (монстры) 3, стойкость 3, ведьмачьи знаки 3.

Здания

Башня, сложенная из гладко отесанных гранитных блоков, увенчанная каменными зубцами, выглядела вполне представительно, возвышаясь над побитыми крышами домов и полуразвалившимися кровлями халуп.

"Меньшее зло"

Стилей архитектуры у нордлингов столько же, сколько их стран, и даже больше. Однако, попробуем описать те из них, которые повторяются чаще всего.

Дворяне, вопреки видимости, живут не только в замках. Собственные крепости есть только у самых могущественных лордов, и они должны получить специальное разрешение от короля, чтобы построить их. Замок в первую очередь предназначен для обороны. Обычно их ставят там, где того требуют интересы страны или местного правителя - и заселяют доверенными слугами. При строительстве цитадели комфорту ее обитателей уделяется меньше внимания, чем прочности стен. Именно поэтому они часто живут в домах рядом (или) в близлежащих городах, появляясь в замке только в случае крайней необходимости. В мирных странах рыцари также строят большие особняки (поместья): достойные и красивые, хотя и трудно защищаемые.

ГОРОЖАНЕ - как следует из названия - живут в городах. Однако, не все. Те, у кого есть немного денег, переселяются из душных и вонючих переулков на загородные луга и в просторные особняки. Те, кто остается в городе, живут в узких и невысоких (часто всего двухэтажных) домах. Везде, где есть лес, эти дома выстроены из дерева; там, где много горной породы, используют камни. Часты дома с фахверковыми стенами (также называемыми прусской стеной) - деревянный каркас стен заливается глиной или кирпичами. Стены, конечно же, белые, чтобы выглядеть чисто и опрятно.

Городские улицы обычно узкие и грязные. Только главные проспекты в богатых городах вымощены булыжником. В других местах, когда становится трудно пройти по грязи, посреди улицы ставится дощатый пешеходный мост.

Центральным местом города является рыночная площадь с ратушей (обителью властей), близлежащими храмами и, в более богатых центрах, суконными рядами - местом, где купцы (как следует из названия, торгующие в основном сукном) выставляют и продать свой товар.

Только наиболее крупные и богатые города обнесены стенами - хотя каждое поселение старается возвести, например, земляной вал. Вопреки видимости, укрепления служат не столько для защиты, сколько для регулирования притока и оттока населения. Город охраняется стражей, взимающей пошлину с въезжающих (а иногда даже выезжающих). Ворота закрыты от заката до рассвета. Только дворяне чистой (и человеческой) крови могут миновать их после наступления темноты. Всем прочим приходится ждать в сторожевой башне, пока не взойдет солнце.

КМЕТЫ живут в хижинах, построенных, в зависимости от местности, из камней или деревянных бревен. Крыши обычно покрываются соломой, поблизости возводятся хозяйственные постройки, хотя животные часто живут прямо во дворе. В тихих деревнях лачуги стоят в ряд вдоль дороги с обеих сторон. Боязнь огня вынуждает располагать кузницу вдали от остального поселения. На диком юге сельские постройки построены вокруг дома солтыса и обнесены частоколом. За ним лежат поля.

В домах (преимущественно в замках) может быть холодно и не слишком уютно. Узкие окна пропускают мало света, а стены холодны. Здесь мало коридоров, и большинство комнат напрямую совмещены с другими, так что здесь трудно найти уединение. С холодом стен справляются, обвешивая их шкурами и тканями, красиво украшенными у богачей. Холод разгоняет также огонь из каминов и очагов, а также большое количество потребляемого каждый день алкоголя - вина, пива, медовухи. У богатых в домах даже есть центральное отопление: система труб, распределяющая по комнатам теплый воздух, нагреваемый очагом.

Пол обычно посыпают соломой (зимой) или цветами и травами (летом). Мебели мало, большинство вещей хранится в сундуках.

Физиологические потребности удовлетворяются либо вне дома - в амбаре или на свежем воздухе - либо в укромных уборных (например, в башне). Когда нужда вдруг возникает ночью, люди побогаче используют ночные горшки. Отходы из них выливаются за окно.

Как выглядит замок?

На юге и востоке, где местность дикая, растут густые леса, а человек обитает относительно давно, строят крепости из дерева - так же, как и на всем Континенте столетия назад. То, что мы обычно представляем себе как большое каменное сооружение, обычно просто высокая насыпь, окруженная рвом, частоколом и увенчанная оборонительной башней из толстых бревен. Однако на большей части Континента дерево было заменено камнем или кирпичом, и вся конструкция стало намного сложнее.

Деревянная башня на вершине кургана была преобразована в бергфрид, также известный как донжон - крепость (иногда одинокая башня), которая являлась резиденцией лорда замка и последним убежищем стражи крепости. Вход в крепость находится на много метров выше земли, и попасть внутрь можно только по ступеням или раздвижной лестнице. Между донжоном и стенами, расположены сараи и мастерские, примыкающие к внутренней стороне укреплений. Твердыня окружена как минимум одним кольцом стен, укрепленных башнями. Сами стены окружены рвом, иногда шириной и глубиной в несколько метров. Вход в крепость охраняет проход, расположенный в специальной надвратной башне, защищенной коваными воротами, опускаемыми решетками и подъемным мостом. В остальных башнях находятся жилые помещения, подземелья, кладовые и кухня (находится подальше от других построек из-за опасения пожара).

Еда

- Угорьки с чесноком в масле и уксусе либо маринованные стручки зеленого перца.

- Порядок. И то, и другое. А потом суп, такой, как я когда-то тут едал, в нем еще плавали разные там улиточки, рыбки и другая шикарная дрянь.

- Уха плотогонов?
- Во-во. А потом печенку с яичницей и луком. А потом кучу раков. Укропу засыпь в котел сколько влезет. А потом сыр и салат. А потом... ну там видно будет.

"Предел возможного"

Для простых людей основой питания является зерно, обычно ячмень, рожь или просо. Его едят во всех возможных формах: в виде каши, мучной смеси и хлеба. Зерновые блюда обычно сдабривают маслом или сметаной и запивают молоком или пивом. Кметы забивают животных на мясо лишь изредка. Вопреки видимости, даже поросята приносят им больше пользы, когда они живы, например, давая удобрения. Если бедное животное попадает под нож, мясо обычно съедают, либо солят, либо коптят, и хранят месяцами. Рацион кмета дополняют овощи, в основном капуста и огурцы. Первую обычно перед этим готовят. Сладость обеспечивают мед и фрукты.

В некоторых районах, особенно в горах, едят много сыра. Обычно это просто свежий творог, хотя, например, голопольцы славятся отменными копчеными сырами. В свою очередь, рацион прибрежных жителей состоит в основном из рыбы и морепродуктов. Ежедневная пища горожан и знати мало чем отличается друг от друга. Кроме того, что у последних она состоит из гораздо лучших ингредиентов. На завтрак подают теплый суп, например, пивной, или кислый суп с сыром, и несколько ломтиков пшеничного хлеба. На обед - обедают редко - подают кашу с мясом, жареную птицу или гуляш. Так же и на ужин.

Кулинарное безумие обычно происходит только во время праздников. Тогда стол ломится от жареных фазанов и рябчиков, огромных говяжьих ножек, ароматов перца и шафрана. Забавный факт: никто не боится сочетать разные вкусы, соленое со сладким, горькое с кислым. Все блюда сказочно красочные, часто имеющие другие цвета, нежели в природе. Яркие цвета достигаются с помощью специй (например, желтого шафрана или красного перца). В богатых домах существует некая причудливая мода - блюдо считается тем изощреннее, чем меньше оно похоже на ингредиенты, из которых сделано. То есть вы едите курицу, приготовленную как рыба, или свинину, притворяющуюся олениной и медвежатиной.

Еду обычно запивают пивом, медовухой или вином. Воды пьется немного, и чаще всего она смешана с небольшим количеством спирта, который обеззараживает ее хотя бы частично.

Только самое дорогое и лучшее пиво, сваренное низушками и краснолюдами, бывает золотистым и пенистым. На большинстве подворий пиво темное и плотное, такое густое, что его даже можно есть (поэтому из него варят супы). Кроме того, оно чертовски крепкое.

Самогон редко пьют, потому что искусство дистилляции все еще находится в зачаточном состоянии. По нашим меркам, он не очень крепок (редко превышает 20 градусов) - однако, как следует приправленный, например мандрагорой, способен свалить с ног самого крепкого мужика.

Едят обычно на деревянной или оловянной посуде. Только сильные мира сего, желая похвастаться своим богатством, изредка пользуются серебряной и золотой посудой. Обычно собственные руки применяются в качестве столовых приборов. Кроме них есть ножи, ложки и, изредка, вилки. Если ложек не хватает, пища черпается полыми краюхами хлеба (которые при необходимости могут заменить и миску).

Гигиена

В бане испортила настроение мина банщика, глядевшего на его медальон и на меч, лежавший на краю кадки. Нервировало, что банщик не предложил ему девки. Он не думал воспользоваться девкой, но в банях их предлагали всем, поэтому его злило сделанное для него исключение.

"Осколок льда"

Клиенты общественных бань получают в помощь баньщиц - молодых и довольно хорошеньких. Девушки часто оказывают и немного другие услуги... Многие из этих мест на самом деле являются простыми публичными домами - точно так же, как "массажные салоны" или "эскорт-агентства" в нашем мире.

Вопреки видимости, нордлинги очень заботятся о чистоте. Даже простые люди всегда моют лицо и руки (хотя нередко это делают несколько человек подряд в одной емкости), а также время от времени моют голову. Для растворения жира иногда используется моча... Но, с другой стороны, ученые из Оксенфурта давно доказали, что в ней нет микробов.

Нордлинги принимают ванну не реже одного раза в неделю, часто всей семьей. В городах есть общественные бани, где за отдельную плату можно воспользоваться бадьей, водой и мылом.

Календарь

Каждому ведомо: Вселенная, как и жизнь, движется по кругу. По кругу, на ободе которого помечены восемь волшебных точек, дающих полный оборот, или годичный цикл. Этими точками, попарно лежащими на ободе круга друг насупротив друга, являются Имбаэлк, или Почкование; Ламмас, или Созревание; Беллетэйн, или Цветение, и Саовинна, или Замирание. Обозначены на том ободе также два Солтыция, или Солнцестояния: зимнее, именуемое Мидинваэрн, и Мидаёт – летнее. Есть также два Эквинокция, или Равноночия, также Равноденствием именуемые: Бирке – весеннее и Велен – осеннее. Даты эти делят обруч на восемь частей – именно так в календаре эльфов делится год.

Высадившиеся на пляжах в устьях Яруги и Понтара люди привезли с собой собственный календарь, в основе которого лежит движение Луны. Календарь этот делит год на двенадцать лун, или месяцев, определяющих цикл годичной работы кмета, начиная с изготовления в январе кольев и до самого конца, до того часа, когда мороз скует землю, превратив ее в твердь. Но хоть люди и по-иному делили год и отсчитывали даты, тем не менее они не

отринули эльфий круг и восемь точек на его ободе. Позаимствованные из эльфьего календаря Имбаэлк и Ламмас, Саовинна и Беллетэйн, оба Солнцестояния и оба Равноночия стали и у людей важными праздниками, торжественными датами.

"Башня ласточки"

Собственно, ни прибавить, ни убавить... За исключением, может быть, того, что каждый из восьми фрагментов круга у эльфов называется savaed, и эльфийский год немного длиннее человеческого, примерно в пропорции 12:8. Человеческий год составляет 375 дней, а человеческий месяц - 34 дня.

Подробнее о праздниках см. в разделе "Нечто большее" на стр. 114.

Развлечения

- Беллетэйн! - крикнула прямо в ухо Геральту юная невысокая девушка. Потянув его за рукав, заставила вертеться посреди окружившего их хоровода. Сама заплясала рядом, хлопая юбкой. Ее волосы развевались, полные цветов. Он позволил ей увлечь себя в танце, они закружились, ловко уворачиваясь от других пар.

- Беллетэйн! Майская Ночь!

"Нечто большее"

Каждая социальная группа развлекается по-своему и не смешивается с забавами другой. КМЕТЫ гуляют в корчмах и на свадьбах, а также празднуют солнцестояния и равноденствия. Им также нравятся простые развлечения, такие как кулачные бои или борьба на руках. Однако их тяжкий труд означает, что у них редко есть время для них.

Потребности ГОРОЖАН больше, хотя и они не пренебрегают совместной выпивкой и трапезой. Они также охотно смотрят выступления бродячих артистов – обычно это довольно примитивные представления, полные насилия и непристойностей. Радует горожан и прибытие бродячего цирка, где за большие деньги можно посмотреть разных зверей и уродов. Любители острых ощущений ходят на публичные казни или в бордели. Таких заведений полно в каждом городе. Пошалить с эльфийкой там обычно стоит дороже всего - скорее, не столько из-за красоты, сколько из-за экзотики.

Развлечения БЛАГОРОДНЫХ - это прежде всего турниры, пиры, охота и война. Есть два типа турниров: пешие и конные. Первые представляют собой показательные битвы двух групп рыцарей, часто происходящие на большой территории, огороженной деревянным забором. Обычно используется настоящее оружие, но участники турнира при этом стараются не навредить друг другу. Бывает, однако, что некоторые несчастные погибают или остаются калеками. Иногда обе группы пеших дерутся друг с другом, а иногда пешие против всадников.

Во время конных турниров соревнуются пары конных рыцарей с копьями. Они мчатся навстречу друг другу по двум дорожкам, обычно разделенным деревянной изгородью, и ударами копий стараются сбросить друг друга с коня. Если упавший еще способен сражаться, его противник спешивается, и остальная часть боя продолжается в пешем порядке - до тех пор, пока один из воинов не сдастся. Победитель имеет право забрать доспехи и оружие побежденного.

Рыцари часто дерутся во имя возлюбленных дам, которые дарят им предмет своей одежды, чтобы тот повязал их на броню перед боем. Обычно это шарф или лента с платья. За турнирами наблюдают многочисленные гости, сидящие на трибунах, и толпы слуг и простолюдинов, собирающихся вокруг мест сражений. Горожане, особенно богатые патриции, тоже устраивают свои турниры, пышностью и видом мало чем отличающиеся от дворянских развлечений.

Пиры обычно организовываются по случаю выдающихся событий, хотя, как говорят краснолюды, "даже при отсутствии повода всегда есть повод поесть и выпить".

Так или иначе, в мире, где неведомы изобретения, облегчающие общение, совместная еда и питье - это основной повод для размножения или поддержания социальных связей, а также единственное развлечение долгими осенними и зимними вечерами.

Люди едят и пьют за столами, расставленными в форме подковы. По центру подковы, располагаясь на возвышении, восседают хозяева и почетные гости. Обычно все сидят только с одной стороны стола. В начале застолья подают закуски, затем основные блюда. Место хозяина долгое время остается пустым, часто он появляется только в разгар застолья, когда на столе стоят лучшие блюда и гости уже в полном восторге от выпитых напитков. На особо пышных приемах иногда проводится необычная церемония: пьяные рыцари клянутся цаплей, павлином или фазаном. Считается, что эти птицы - волшебные существа, тело которых не разлагается - поэтому они считаются символом стабильности и праведности. Клятвы могут быть разными и довольно причудливыми, когда дело доходит до конкретики. Рыцарь может, например, дать обет не открывать левый глаз, пока не победит

На турнирах рыцари обычно носят специальные тяжелые доспехи, непригодные для реального боя. Они должны увеличивать массу воина и затруднять его спешивание, а также полностью покрывать все тело. Некоторые шлемы сконструированы таким образом, что даже закрывают глаза. Рыцарь может смотреть в щели забрала, только когда наклоняет голову.

на дуэли какого-нибудь храброго воина. Другой может поклясться, что не прикоснется ни к вину, ни к мылу, ни к женщине, пока не проведет год в военной экспедиции. И так далее - что бы только ни подсказывало подогретое вином воображение... Когда все наедаются, слуги убирают столы и начинаются танцы. Знаком окончания застолья является выход хозяина из комнаты.

Типичными развлечениями на праздниках являются выступления жонглеров и трубадуров. Правители и богачи стремятся привечать у себя бродячих менестрелей, которые не только развлекают, но и приносят новости из мира. Барды часто проводят зиму в их замках, расплачиваясь своими песнями.

Охота - это развлечение, которому посвящают себя только знатные. В большинстве стран Континента леса принадлежат королю или его ближайшим вельможам, поэтому браконьерам грозит суровое наказание.

Большая охота проводится верхом на лошадях, когда стаи борзых загоняют бедных животных в места, откуда они уже не могут сбежать. В общей толпе и шуме участники загона вынуждены быть осторожными, чтобы не столкнуться друг с другом во время преследования жертвы. Тем не менее, однако, нет лучшего развлечения для рыцаря, чем погоня за зверем в компании друзей и схватка с ним в одиночку, заканчивающаяся ударом копья или кинжала в сердце...

На более мелких животных, таких как кролики и птицы, охотятся со специально обученной птицей: соколом, ястребом или канюком. Птица сама хватает добычу и приносит ее хозяину. Многие смельчаки заплатили за свое участие в охоте смертью или серьезной травмой - загнанный в угол кабан может быть почти так же опасен, как и атакующий ведьмак... Падение с лошади также не идет на пользу позвоночнику и остальным костям.

Одежда

Первой возникла Сабрина Глевиссиг в бирюзовом, вызывающе декольтированном платье с огромным ажурным стоячим воротником, создающим изумительное обрамление для фантазийно уложенных и забранных в бриллиантовую диадему волос. Рядом с ней (...) Шеала де Танкарвилль в черном, обшитом жемчугом бархате и боа из черно-бурой лисы на шее (...) Франческа Финдабаир не подвела. Ни роскошным платьем цвета бычьей крови, ни гордой прической, ни рубиновым колье, ни глазами серны, подчеркнутыми ярким эльфьим макияжем.

"Крещение огнем"

ПРОСТОЛЮДИНЫ, как им и подобает, носят простую и скромную одежду. Льняные и шерстяные туники обычно стягивают поясом, лентой или даже веревкой. Штаны из того же материала, завязываются на талии и щиколотках ремешками или кусочками бечевки. Женщины носят простые матерчатые или льняные камизы, собранные у горла. Когда им холодно, они надевают сарафаны и простые шерстяные туники. Нижнего белья они не носят! В теплое время года большинство людей ходят босиком; когда становится холодно, крестьяне достают обувь: лапти из коры, лыка или просмоленных тряпок. От натирания ноги защищают онучами или соломой. Кожаная обувь - редкость в сельской местности, ее носят только очень богатые фермеры.

Многие менестрели - люди знатного происхождения, часто рыцари, способные при необходимости эффективно защитить себя. Однако они посвящают жизнь тому, чтобы бродить по замкам и жить за счет пожертвований в качестве платы за песни. Многие барды, соблазнившиеся мечтой о стабильном доходе, становятся шпионами и дипломатами.

Специфической, плебейской разновидностью "менестрелей" следует считать и бродячих нищих стариков, которые на радость публике играют на волынках или гуслях и поют пошлые песни.

Одежда ГОРОЖАН, СОЛДАТ и БЛАГОРОДНЫХ намного лучше. Их наряды примерно похожи, только платья состоятельных и богатых отличаются качеством материала и дорогой отделкой (например, из меха) - они часто бывают сделаны из шелка, бархата и дорогого сукна. Дворянские костюмы также лучше скроены.

Наиболее распространенной одеждой людей из этих социальных групп является суконный жакет, подбитый льняной тканью, застегивающийся на пуговицы, крючки или завязывающийся ремешками. Он бывает двух основных разновидностей, называемых дублетом и вамсом (дело осложняется тем, что часто к дублетам относят только роскошный вариант этого наряда).

Дублет - простой кафтан, чаще всего доходящий до талии или бедер. Иногда у него бывают разрезанные, пышные рукава. Обычно он сшит из шерсти, но бывают экземпляры полностью из льна и стеганные. Его редко носят в качестве верхней одежды на публике; выходя из дома, обычно поверх надевают более длинные одежды.

Вамс - это куртка из ткани или бархата, жесткая и на подкладке, с разрезанными плечами и пышными рукавами. Их часто искусно разрезают, чтобы обнажить красочную подкладку. Под вамс обычно носят широкие штаны до колен, дополненные шерстяными чулками.

На ногах носят штаны. Это могут быть две отдельные штанины, завязанные на поясе или дублете, или цельные, узкие штаны, также подвязанные к камзолу и снабженные специальным клапаном в промежности, облегчающим... сами знаете что. Некоторые такие штаны, самые роскошные, снабжаются толстой подошвой и используются еще и как обувь, но по грязи в них не ходишь. На ноги надеваются кожаные туфли или сапоги с голенищем, под которыми ноги защищают онучами или соломой.

От холода уберегают плащи и опончи (одежда немного похожа на пончо, но кроится по кругу, прикрывая плечи и немного короче). Также люди носят шляпы (летом - соломенные), капюшоны (как отдельные, так и пришитые к плащам) и различные экстравагантные прически.

Последним писком моды среди богатых ЖЕНЩИН является сорочка, которую носят отдельно с юбкой. Обе части наряда имеют контрастные цвета и выполняются из дорогих, нежных тканей. Однако, однотонные платья

По одежде можно узнать род занятий и статус его владельца.

Кметам и **горожанам** обычно запрещается носить одежду из дорогих материалов, чтобы их по ошибке не приняли за знатных особ.

Чародеи и **ученые** предпочитают просторную одежду из темных тканей. Она должна подчеркивать их достоинство. До недавнего времени среди них было модно носить черные остроконечные шляпы, расшитые звездными узорами.

Чародейки, прежде всего, стараются следовать моде и выглядеть красиво, даже вызывающе. Глубокий вырез на платье или декольте является обычным явлением. Любимые цвета у них - алый, черный, белый и фиолетовый.

Блудницы одеваются, как обычные горожанки, и заявляют о своей профессии распущенными волосами, ярким, эльфийским макияжем, обнаженными плечами, глубокими декольте и разрезами на платье. Власти некоторых городов предписывают для них особую одежду - работницы борделей должны носить желтые или красные платья или хотя бы шарф такого цвета, повязанный на плече.

Менестрели и другие бродячие поэты одеваются модно и пестро. Это люди, которые хотят выделяться из толпы в любое время и в любом месте. Нарядные береты и шляпы с перьями, расшитые вамсы, пестрые дублеты, разноцветные чулки - это у них обычное дело.

Новинкой в **армии** является мундир, т. е. одежда (часто простого покроя) в цветах сеньора или страны, которой служит солдат. Среди нордлингов униформа до сих пор редкость, отличительную функцию обычно имеет шарф соответствующего цвета, повязанный на руке или шлеме. Иногда к одежде пришивают эмблему с гербом военачальника.

Ведьмаки носят практичную и удобную одежду: свободную, темных цветов (часто черную). Иногда они позволяют себе экстравагантность - издавна их "фирменным отличием" являются черные кожаные куртки с серебряными набойками.

и платья из льна, шерсти или дорогих тканей по-прежнему популярны. Они очень плотно прилегают к фигуре, показывая ее как на ладони. Платья часто бывают настолько обтягивающими, что их одевают без рукавов, которые потом натягивают отдельно и пристегивают. Если дама не заботится о своей красоте, она совершенствует фигуру особым кроем нарядов или утягивая себя различными корсетами.

Кметы обычно ходят с длинными спутанными волосами и часто заплетают их для удобства - как женщины, так и мужчины. Более важные тоже не избегают длинных причесок, но укладывают их и покрывают платками. В последнее время среди знати и состоятельных людей стала модной простая военная стрижка - "под горшок". Ее суть в том, чтобы ровно подстричь челку и выбрить бока и затылок так, чтобы на голове образовался характерный "гриб" из волос.

Женщины носят длинные волосы; девственницы, блудницы и чародейки щеголяют распущенными волосами, в то время как замужние дамы прячут их под шарфами и изысканными платками.

Учебные заведения

По аллеям парка прогуливались жаки, уставившиеся в книги, свитки и пергаменты. Другие, устроившись на скамеечках, газонах и клумбах, излагали друг другу задания, дискутировали, а то и незаметно играли в "чет-нечет", "козла", "пьяницу" либо другие, требующие наличия столь же высокого интеллекта игры. Здесь же вальяжно и с достоинством совершали променад профессора, погруженные в глубокомысленные беседы либо научные споры. Крутились юные бакалавры, вперив взоры в соблазнительные попочки студенток. Лютик с удовольствием отметил, что с его времен в академии ничего не изменилось.

"Кровь эльфов"

Университеты здесь не являются, как в нашем мире, конечной и высшей ступенью образования. Во-первых, большинство нордлингов вообще не ходят в школу или оканчивают только церковные школы. Во-вторых, вам не обязательно заканчивать школу, чтобы попасть в академию - просто нужно иметь много знаний, много денег на оплату обучения и быть очень настойчивым.

Университеты являются по большей части профессиональными колледжами - здесь получают образование будущие писатели, медики и чиновники. Учатся тут в основном те, кто мечтает о карьере чиновника или ученого. Обычно только дочери и сыновья богатых родителей могут позволить себе платить за обучение. Бывает, однако, что правители, которым нужны образованные чиновники, из своей казны оплачивают обучение талантливым людям из бедных семей.

Реданский университет Оксенфурта является образцом для большинства академий. Он состоит из четырех факультетов, разделенных на многочисленные кафедры. Это факультеты гуманитарных наук, права, медицины и теологии. Каждый новый студент начинает свое обучение с гуманитарных наук - завершение этого этапа является условием для начала учебы на другом факультете.

Курс гуманитарных наук делится на две ступени: низший тривиум и высший квадриум. Тривиум - это изучение грамматики, риторики, ведение диспутов и знакомство с поэзией и прозой. Квадриум охватывает арифметику, геометрию, музыку и астрономию. Для науки нужна, прежде всего, память; книга есть только у лектора, и студенты должны как можно лучше запомнить его лекцию.

Студенты сами по себе, как правило, малоимущи - денег даже тем, кто побогаче, часто едва хватает на оплату обучения и проживание в общежитии. К тому же пиво и другие развлечения тоже обходятся им в копеечку... И студенты не отказывают себе в них, усердно зарабатывая репутацию великих распутников, гуляк и хулиганов. Драки - нередко кровавые - обычное дело для них; бывает и так, что студенты организуются в банды, не хуже мафии, занимаясь вымогательством дани у блудниц, лавочников и трактирщиков. Так что город, который вырастает вокруг университета, хотя и живет за счет него, но пытается отделиться от него, возводя стены и заборы. В давние времена случались регулярные стычки со студентами и даже погромы!

Студенты-гуманитарии организованы в группы, называемые нациями (не зависящими от места их происхождения, например, большинство "Темерцев" могут быть из Ривии), члены которых живут, питаются и подчиняются одному руководителю, делегированному ректором.

Главой академии является ректор факультета свободных искусств, распоряжающийся финансами университета и обладающий абсолютной властью над профессорами и студентами (освобожденными от контроля обычных государственных органов). Срок его полномочий составляет два года.

Сведения о школах для магов см. в разделе "Нечто большее", стр. 95.

Путешествия

- Мы на тракте, - резко сказал Ярпен Зигрин (...) - На тракте в подмоге не отказывают.

"Кровь эльфов"

Путешествия долгие и опасные. Настоящих дорог, мощенных или хотя бы окопанных, мало. Большинство маршрутов представляют собой обычные грунтовые тракты и тропинки, непроходимые ранней весной и осенью, когда они превращаются в грязевые болота. Человек перемещается по диким окрестностям, руководствуясь чутьем или звездами, солнцем или мхом, растущим на стволах деревьев. Некоторые тропы размечены звероловами и охотниками - приходится искать метки на деревьях или нагромождения камней.

Путешествуют обычно пешком, верхом или в повозках - третий способ самый медленный, но позволяет перевозить тяжелый багаж и не уставать. Поездки длинные, а расстояния, которые мы проезжаем на машинах и автобусах за час, нордлинги преодолевают целый день. Ведь пешеход, идущий в обычном темпе, сможет проходить всего примерно 30 километров (около 20 миль) в день, если идет по ровной местности, а в горах - вдвое меньше. От рассвета до заката всадник преодолевает максимум 50 километров (около 30 миль).

Стоит помнить, что дороги, особенно наиболее популярные, часто кишат бандитами. Разбойники, как правило, встречаются на участках трактов, которые проходят через безлюдные районы, такие как горы и леса.

Война и армия

Хоругвь шла галопом, из-под копыт летели песок и гравий.

- Вперед, Бурая! - орал пьяный, как всегда, сотник Полугарнец. - Бей-руби! Каэдвееен! Каэдвееен!

"Язви его, ссать хоцца, мочи нет! - подумал Зывик. - Надыть было отлить загодя перед боем... Теперича могу не успеть!"

"Владычица озера"

Для нордлингов война - это что-то постоянное, повседневное, даже обыденное. Однако это войны мелкомасштабные - пограничные споры или стычки между феодалами. Крупные конфликты с участием сил всего государства случаются редко.

Теоретически армия создается только для ведения боя, в мирное время она не содержится. Феодальная армия должна опираться на всех своих вассалов. Горожане, а иногда и кметы также обязаны предоставить воинский контингент. Каждый рыцарь (теоретически) должен возглавлять полностью экипированный отряд, называемый копьем. Обычно он состоит из трех-четырех всадников: самого рыцаря, лучника или арбалетчика и слуги. На практике большинство из вышеперечисленных предпочитают прислать вместо себя профессионального воина или оплатить его службу.

Профессиональные солдаты сгруппированы в так называемые роты, часто называемые "вольными" (поскольку они не закреплены за каким-либо хозяином

Рыцарские ордена

Их происхождение восходит к великим войнам с нелюдями, особенно с эльфами. Именно тогда знатные воины стали собираться в изначально неформальные и полурелигиозные объединения, направленные на борьбу с врагами людей - не монстрами, а разумными существами, в том числе и другими людьми.

Жрецам воинственного Креве пришла в голову идея преобразовать эти группы в постоянные ордена, члены которых будут обязаны сражаться во славу Божию, вместо, например, трудов и молитв. Духовное наставничество рыцарям оказывают жрецы, в монастырях же они, будучи лишь помощниками-капелланами, готовятся к священной войне. Рыцари ордена живут вместе в твердыне ордена. Они не подчиняются ни королю, ни какой-либо светской власти - их руководителем является исключительно верховный жрец культа, который их спонсирует.

Одним из старейших таких объединений является ОРДЕН БЕЛОЙ РОЗЫ, основанный жрецом Креве, Гуго из Напэйса в Темерии. Монахи ордена - носящие карминовые плащи с вышитым символом белой розы - имеют собственные законы и управляются избираемым пожизненно великим магистром. Ему помогают канцлер (заведующий бумагами ордена), гранд-маршал (занимающийся военными делами) и стюард (т.е. лицо, отвечающее за хозяйство). Отдельными монастырскими домами управляют командоры, также называемые комтурами. Иногда несколько домов объединяются в провинцию, возглавляемую ландмейстером. Все эти высшие должностные лица составляют капитул, являющийся высшим органом ордена, решающим наиболее важные для него дела и принимающим новых членов.

Члены ордена клянутся сражаться до смерти или победы (они не должны сдаваться в плен), беспрекословно повиноваться и жить в бедности. Им также запрещено спать с женщинами и находиться вне обители ордена без разрешения. За свои проступки они наказываются в зависимости от тяжести вины: пожизненное заключение, помещение в обычный монастырь в качестве монаха, лишение доспехов, оружия, орденских одежд и коня на год.

Типичный солдат-наемник

Тел: 2 Дв: 2 Сил: 3 Вос: 2 Лов: 2 Пр: 2
Ин: 2 Уч: 1 Во: 1
Здоровье: 26 (7/14/20/26)
Метание: 1
Стрельба: 2
Бой с оружием: 3
Безоружный бой: 2
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/оружие/ближняя): 1/4/3
Магическая защита (магия/молитвы/знаки): 1/1/1
Броня: кольчуга (2), гамбезон (1), шлем (2)
Оружие: двуручный топор (2d6 + 2 x Сил), пика (2d6 + 2 x Сил), корд (d3 + 2 x Сил), ручной арбалет (3d6)
ОБ: 14
ОС: 0
Маневры безоружного боя: блок, удар, пинок.
Маневры с оружием: рубящий/колющий удар, финт, контрнатиск, контрудар.
Выбранные навыки: азартные игры 1, верховая езда 1, тактика 1, стойкость 2, хладнокровие 1.

на постоянной основе). Среди них есть лучники, арбалетчики, копейщики, всадники - множество хорошо обученных и доблестных воинов, дорого стоящих. Ротами командуют капитаны, которым помогают офицеры и многочисленные личные помощники, такие как секретари, жрецы и судьи. Правители обычно нанимают такие армии на время войны - и из-за огромных затрат стараются покончить с ней как можно скорее, стремясь к решающей битве. Однако есть и те, кто платит своим наемникам и в мирное время (правда, с гораздо более низкой ставкой), делая их своей постоянной армией. Иногда лорды даже формируют собственную гвардию, отбирая для нее лучших бойцов, которым регулярно выплачивают жалованье, восполняя свои потери новым трофеями или налогами.

В городах и на границах содержатся постоянные полувоенные отряды. Они обычно набираются из числа местных жителей и на практике не являются полностью армейскими формированиями; они нужны больше для поддержания порядка, местной самообороны и сбора пошлин. Их поддержание возложено на тех, кто живет рядом с гарнизоном.

Как уже было сказано выше, при ведении войны главная цель - провести ее и быстро закончить. Во время самого сражения главная цель - вытеснить противника с поля и заставить его бежать. Вопрос о его физическом устранении обычно имеет второстепенное значение - однако, когда появляется возможность, солдаты рубят врага под корень, особенно простолюдинов. За рыцарей и богатых горожан можно получить высокий выкуп, поэтому их обычно щадят.

В бою решающую роль играют пробивные атаки конницы. Однако пехота становится все более важной. Стрельба из лука и арбалета способна уничтожить любого атакующего, потому что стрелы могут пробивать даже металлическую броню. Лес длинных пик, алебард и

Организация войска основана обычно на десятичной системе. Самая маленькая единица - это десятка (обычно от 5 до 15 человек), которой командует десятник; десять десяток - это сотня под командованием сотника; далее идет тысячник. Иногда бывают и пятидесятники.

Темерские ландскнехты

Это лучшая пехота Темерии, известная на весь Континент. В отличие от других земель, где в пехоте в основном служат простолюдины, в рядах этих отрядов можно встретить много дворян.

Ландскнехты сражаются в закрытом строю. У них существует железная дисциплина. Каждый солдат обязан убить своего товарища, если увидит, что тот покидает строй. Темерцы двигаются как единое целое, удеживая сразу сотни, а иногда и тысячи воинов. Передние ряды атакуют противника длинными пятиметровыми пиками. За ними солдаты, вооруженные алебардами, а середину построения (где находятся знамя и полководец) охраняют воины с двуручными мечами. Стороны строя прикрывают лучники и арбалетчики.

Ландснехты редко носят доспехи. Только те, что стоят в первых рядах, надевают нагрудники и шлемы.

Темерцы организованы в полки, которыми командуют капитаны, назначаемые королем.

Типичный ландскнехт

Тел: 3 Дв: 2 Сил: 4 Вос: 2 Лов: 2 Пр: 3
Ин: 2 Уч: 2 Во: 2
Здоровье: 29 (6/12/18/21)
Метание: 1
Стрельба: 3
Бой с оружием: 3
Безоружный бой: 2
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/оружие/ближняя): 2/5/5
Магическая защита (магия/молитвы/знаки): 1/1/1
Броня: гамбезон (1), шлем (2)
Оружие: двуручный меч (2d6 + 2 x Сил) либо алебарда (2d6 + 2 x Сил), длинный лук (2d6 + 2) или средний арбалет (4d6)
ОБ: 18
ОС: 0
Маневры безоружного боя: блок, удар, пинок.
Маневры с оружием: рубящий/колющий удар, финт, парирование, контрнатиск, контрудар.
Выбранные навыки: тактика 1, стойкость 3, хладнокровие 3.

другого длинномерного оружия эффективно останавливает прорыв всадников, а легковооруженные рыцари с длинными ножами способны без проблем добить их.

Воинское снаряжение

Оно может быть самым разным, обусловленным многими нормами. Однако вполне можно выделить некие усредненный и минимальный наборы.

Солдаты не используют полную экипировку ежедневно. Обычно они надевают ее только для боя. Рядовую службу несут в более легкой одежде, как правило - только в шлеме, перчатках и гамбезоне. Подобным образом солдаты одеваются и во время маршей, складывая более тяжелое снаряжение на обозные телеги.

Для обычного пехотинца:

Шлем (капалин или каска, часто надеваемая поверх кольчужного капюшона), гамбезон, кольчуга, кольчужные или латные перчатки, щит, пика, меч или топор, нож. У лучников и арбалетчиков есть конечно свои "рабочие инструменты", а также не менее двадцати снарядов для них.

Для всадника:

Боевой конь, лошадь для обычной езды, вьючное животное, лошадиная сбруя, латные или кольчужные поножи, гамбезон, кольчуга, шлем (обычно с забралом), кольчужные или латные перчатки, щит, копье.

Отличия Скеллиге

С верхних террас цитадели Каэр Трольда, главной твердыни Ард Скеллиге, был виден почти весь архипелаг. Прямо за тесниной лежала Ан Скеллиг, плоская и низкая с южной стороны, обрывистая и изрезанная фиордами с невидимой северной. Далеко слева острыми клыками рифов разрезала волны высокая и зеленая Спикероога, горы и вершины которой тонули в облаках. Справа были видны крутые обрывы острова Ундвик, кишащие чайками, глупышами, бакланами и олушами. Из-за Ундвика выглядывал лесистый конус Хиндарсфьялла, самого маленького островка архипелага. Если же подняться на вершину одной из башен Каэр Трольда и посмотреть на юг, то можно было увидеть одинокий, как бы отброшенный от остальных, остров Фаро, торчащий из воды словно спина огромной рыбины, для которой океан слишком мелок.

"Башня Ласточки"

Жители Скеллиге, хотя и относятся к нордлингам, на самом деле считаются таковыми больше из-за места, где расположена их страна, чем из-за единой культуры и цивилизации. Островитяне, изолированные от материка, сохранили свой исконный образ жизни и правила, распространенные на остальной части Континента еще во времена первых поселенцев и войн с эльфами.

Большинство жителей Скеллиге - свободные кметы со своей землей, люди, не считающиеся ниже других и пользующиеся полными правами. Они разделены на множество часто воюющих между собой кланов, руководимых главами родов: БОНДАМИ. Несколькими кланами правят ЯРЛЫ - самые храбрые и богатые из бондов, а также самые популярные.

Во главе Скеллиге стоит высший ярл, которого иногда называют КОНУНГОМ. Им становится самый амбициозный и сильный лидер, приходящий к власти иногда насильственным путем, а иногда - при помощи хитрости и завоевания сторонников. Как только конунг выбран, его преемниками обычно становятся потомки.

Самыми низшими в островном сообществе являются ТРАЛЛЫ - рабы, чаще всего военнопленные или неплатежеспособные должники. Они пользуются гораздо большими правами, чем рабы в других странах - их нельзя, например, безнаказанно убивать.

В данной местности власть, в основном судебная, осуществляется прежде всего объединением свободных людей под названием ТИНГ. Его решения важнее мнений бондов и ярлов. Существует также общий так называемый АЛЬТИНГ для всех жителей страны (часто представляемых своими делегатами). Даже конунг должен соблюдать его решения. Обычные тинги происходят каждую весну в определенном месте на лугу или равнине. Альтинг собирается на две недели раз в год. Судебная власть находится в руках собрания из тридцати шести тингменнов, избираемых из числа бондов, члены которого называются ГОДИ. Их возглавляет ЛАГМАН, или "законоговоритель", выбираемый из их числа

На Скеллиге нет постоянной армии. У каждого ярла есть свой верный отряд воинов, которым он обеспечивает деньги и кров, которых кормит и одевает. Они его телохранители и сопровождают его в экспедициях. Самые маленькие команды включают

около пятидесяти человек - столько, сколько необходимо для укомплектования одного корабля. Воины защищены кольчугами, железными шлемами и круглыми щитами (из которых они могут образовывать в бою знаменитую "стену щитов"). Они сражаются топорами, копьями и прямыми мечами.

Островитяне живут в основном за счет рыболовства и разбойничьих и торговых экспедиций на Континент. Нередко экипаж корабля продает в порту то, что награбил в предыдущем месте стоянки. Пиратские драккары обычно ходят вдоль берегов земель к югу от гор Амелл, забираясь даже далеко вглубь материка по рекам. Когда-то они наводили ужас на Цинтру и междуречье Ины и Яруги (видимо, благодаря им окрестности этих рек и превратились в безлюдную, дикую землю). Потерпев множество поражений от правителей Цинтры, ныне они приплывают туда только торговать.

Дома островитян редко образуют крупные поселения. Неудивительно, ведь вся семья, включая слуг, рабов и домашний скот, часто живет под крышей одного большого и одноэтажного здания. Только конунги и более знатные ярлы строят замки и крепости, окруженные насыпями.

По сравнению с остальными нордлингами, островитяне одеваются очень скромно. Основной мужской костюм - шерстяная или льняная туника с лентой или поясом, штаны и кожаная обувь. От морозов их защищают плащи (застегивающиеся на плече декоративными фибулами), шубы и кожаные куртки, чаще всего тюленьи. Головы покрывают капюшонами. Жители Скеллиге редко надевают украшения, хотя некоторые мужчины носят браслеты и серьги. Древний эльфийский обычай носить золотые и серебряные ожерелья (называемые торами) также практикуется среди воинов. Женщины одеваются в длинные платья, поверх которых носят льняные или суконные фартуки, заколотые декоративными брошками. Женщины также не избегают сережек, браслетов, ожерелий и серег.

Культура жителей Скеллиге, к изумлению многих приезжих с материка, очень близка к эльфийской, хотя и закаленной битвами, холодом и морским ветром. Язык островитян - это диалект Старшей Речи, который легко спутать с нильфгаардским. Эти суровые воины поют пленяющие своей нежностью песни, поэзию, зачастую более утонченную, чем произведения менестрелей Континента. Островные поэты - скальды - пользуются среди своих соотечественников большим уважением, равным тому, какое оказывается ярлам и конунгам. Еще они владеют мечами и топорами и охотно участвуют в военных походах - ведь именно там проще всего найти темы для новых песен.

Все на продажу

- Совершенно напрасно сгораешь, добрый человек, - беспечно бросил трубадур. - Потому как денег у меня нет. Поговорим об этом после.

"Вечный огонь"

Миром правят деньги - даже сказочным миром. Живя на Континенте, вам придется как-то зарабатывать на жизнь, возможно, более-менее честным ручным трудом. Итак, давайте узнаем, чем и за что вы платите.

Нордлинги в основном используют золотые, серебряные и медные монеты. У них нет определенного номинала, важен их вес и степень содержания драгоценного металла. В прошлом людям просто платили слитками различных размеров. Однако нынче оттиск профиля местного правителя и знак монетного двора на монете гарантируют подлинность наличных денег и единый вес каждого вида монет.

Конечно, даже эту стандартизацию можно обойти. Все, что для этого нужно сделать, это отрезать небольшой кусочек от каждой монеты - это уменьшит ее вес и позволит вам получить дополнительный металл. Подобные махинации не являются чем-то достойным похвалы и некоторые пытаются их наказывать, но ввиду общепринятости этого явления стражники обычно беспомощно разводят руками.

С другой стороны, подделка монет, то есть тайное смешивание драгоценного металла с другим, менее благородным, чтобы сохранить тот же вес при более низкой стоимости, безжалостно пресекается. Такую махинацию трудно обнаружить, но пойманный фальшивомонетчик почти никогда не уходит невредимым. Острые языки говорят, что правители так преследуют фальшивомонетчиков, потому что боятся конкуренции с их стороны. Ибо не секрет, что самый простой способ сэкономить деньги для монарха - это ухудшить качество денег, что среди людей низшего сословия называется подлогом.

Монеты обычно чеканят короли, хотя бывает, что эту привилегию получают и наиболее могущественные местные правители или города. На Континенте существует бесчисленное множество видов денег - различаются они в основном весом, не считая названия и чеканки. Нет понятия национальной или общегосударственной валюты. Вы можете расплачиваться одним видом денег во многих странах.

Большинство монет, находящихся в обычном обращении, сделаны из серебра и меди. Золотые деньги, самые ценные, используются относительно редко, а прячутся в хранилищах. При коммерческих расчетах также используется договорная мера веса, называемая ГРИВНОЙ или МАРКОЙ, которая не соответствует какой-либо реальной валюте. За мелкие покупки расплачиваются монетами из меди или так называемыми копами - сплавом меди и серебра. Однако оба типа металла имеют одинаковую ценность. Драгоценные металлы очень дороги, поэтому большинство монет представляют собой тонкие и легкие пластинки.

Самой популярной монетой является серебряный ДИНАР, который используется для оплаты большинства ваших ежедневных транзакций.

Вопреки видимости, на Континенте не найдется столько драгоценного металла, чтобы хватило на чеканку

монет, необходимых для всех проводимых тут сделок. Причем сделки эти могут быть настолько значительными, что для их совершения придется перевозить огромные мешки с деньгами или драгоценностями, а это, как известно, и опасно, и неудобно.

Поэтому все были искренне восхищены краснолюдским (хотя некоторые говорят, что гномьим) изобретением векселя и кредита. Благодаря им, вместо крупных сумм достаточно бумаги с отметками банка, в котором хранятся деньги, "стоящей" указанной на ней суммы (банки и финансисты могут легко решать вопросы перемещения наличности между собой на основе соответствующих соглашений).

Купца в сложном положении спасет ссуда, которую охотно выдают как банки, так и частные лица (последние, к тому же, часто живут только на получаемые проценты - в этой профессии также доминируют краснолюды).

Деньги

Самая популярная монета Континента - динар - в этой "универсальной" валюте мы отображаем стоимость товаров и услуг в игре. В мире **"Ведьмака"**, конечно же, используется множество различных видов наличности, в том числе:

ЗОЛОТЫЕ МОНЕТЫ

Бизант (используются в основном на севере Континента, в Повиссе и Ковире) - стоит около 12 динаров.

Дукат - стоит около 10 динаров.

Флорен (стандартная нильфгаардская монета) - стоит около 10 динаров.

Крона (Новиградская валюта, используется в основном в Редании) - стоит около 10 динаров.

Нобель (используется в богатых городах, таких как Горс Велен) - стоит около 20 динаров.

Орен (используется в Темерии) - стоит примерно 2 динара.

СЕРЕБРЯНЫЕ МОНЕТЫ

Серебряный грош - стоит примерно 2 динара.

Линтар - стоит около 5 динаров.

Талер - стоит около 10 динаров.

МЕДНЫЕ МОНЕТЫ

Медный грош - обычно стоит 1/10 динара, хотя в Горс Велене, где все дорого, иногда встречаются гроши стоимостью и 2 динара.

Коппер, геллер - около 1/10 динара.

Одна золотая монета обычно стоит 10 серебряных, а одна серебряная монета стоит 10 медных. В поселениях монеты часто разбивают на более мелкие части - половинки и четвертинки. Нет таких монет, как марка, фунт или гривна: это лишь меры веса, используемые при расчетах. ФУНТ равен 500 динарам, ГРИВНА, также называемая МАРКОЙ, составляет 250 динаров.

Примечание: дело осложняется тем, что в некоторых местах на Континенте используется серебряная или золотая монета, называемая также маркой, и стоящая столько же, сколько нобель.

Можете предположить, что у начинающего авантюриста уже на старте есть: набор "походной одежды", набор "путешественника", нож и его рабочий инструмент (у воина - меч или топор, у барда - какой-нибудь музыкальный инструмент), возможно, гамбезон или другая броня, и 6d6 x 10 динаров.

Товары и услуги

Здесь перечислены не все услуги и товары, доступные жителям Континента - для подобного списка нужна была бы отдельная книга. Приведенные здесь примеры представляют собой лишь определенные шаблоны и руководства, на основании которой Рассказчик может выставлять на продажу совершенно другие вещи и назначать на них совершенно новые цены.

Приведенный ниже список также не содержит цен на чрезвычайно уникальные или даже невообразимо дорогие предметы, такие как гномий меч-гвихир или лук-зефар - на самом деле, их не так просто купить; сложно сказать, сколько за них запросят! Может ничего, а может - королевство...

Приведенные здесь цены являются средними и ориентировочными значениями. В зависимости от региона и жадности торговца они могут быть ниже или выше (обычно выше).

Помимо цены - в некоторых местах - мы приводим приблизительный вес товара в килограммах, благодаря чему Рассказчик может определить, что у героев с собой слишком много снаряжения. Знак "-" означает, что вес предмета настолько мал, что его не стоит принимать во внимание.

Оружие

Товар	Цена (динары)	Вес (кг)
Арбалетные болты (10 штук)	40	
Древковое оружие		
бердыш	100	6
глефа	100	4
алебарда	100	7
пика	100	6
Булава	50	3
Корд (с ножнами)	100	2
Арбалет		
тяжелый	400	7
легкий	150	1,5
средний	200	3
Лук		
длинный	100	1,5
композитный	1000	1,5
короткий	50	1
Палица	50	1,5
Меч (с ножнами)	150	2
Двуручный меч	400	7
Нож (с ножнами)	30	0,3
Праща	1	–
Стрелы (10 штук)	20	0,5
Сабля (с ножнами)	180	2,5
Топор	50	3

Услуга	Цена (динары)
Ремонт оружия	ок. 1/3 стоимости
Оружие на заказ	ок. 1,5 обычной цены

Корчма

Товар	Цена (динары)
Гарнец самогона (прим. 4 л)	15
Гарнец меда (прим. 4 л)	4
Гарнец вина (прим. 4 л)	25
Кружка пива (1/2 литра)	1/4
Еда*	2

* Обычно миска тушеного мяса и несколько ломтиков хлеба.

Услуга	Цена (динары)
Комната, отдельная	15 за ночь
Место в общей комнате	1 за ночь
Конюшня	1 за коня за ночь

Лечение

Товар	Цена (динары)	Вес (кг)
Бинты	1	0,2
Мазь для заживления ран	30	0,1
Хирургические инструменты	450	0,5
Лекарственные травы*	25	0,2

* Обезболивающие и жаропонижающие.

Услуга	Цена (динары)
Хирургическая операция	300
Опека больного	50 за визит
Пребывание в больнице	25 в день
Вырвать зуб	*

* В Оксенфурте два геллера в час (2/10 динара, обычно рассчитывается как четверть) - дешевле всего на Континенте!

Музыка

Товар	Цена (динары)	Вес (кг)
Барабан	15	2,5
Волынка	120	3
Флейта	200	0,5
Арфа	500	7
Лютня	800	3
Бубен	30	–
Виолончель	250	5

Услуга	Цена (динары)
Ремонт инструмента	ок. 1/3 его стоимости
Выступление группы	мин. 200 за человека за вечер
Выступление менестреля	мин. 200 за вечер

Цены на мечи

Стандартные местные мечи	5-9 флоренов (50-90 динаров)
Стандартные мечи с импортным лезвием	10 и выше флоренов (100-200 динаров)
Минибастарда-вироледанка*	15 флоренов (150 динаров)
Гномий гвихир**	5000 динаров

* Богатый и искусный клинок.
** Оригинальные лезвие и рукоять.

Освещение

Товар	Цена (динары)	Вес (кг)
Факел	2	1
Лампа	4	2
Походный фонарь	1	0,5
Свечи (5 штук)	15	0,2

Украшения

Товар	Цена (динары)
Брошь/застежка	
обычная	1
декоративная	10
золотая	20
Серьги/клипсы	15
Ожерелье	
из жемчуга	мин. 1000
из золота	мин. 1500
Перстень	5

Снаряжение путешественника

Товар	Цена (динары)	Вес (кг)
Бурдюк (0,3 л)	0,5	0,5
Покрывало	2	1
Альпинистское снаряжение	3	1
Кремень и трут	0,5	0,5
Одеяло	6	1,5
Железный котелок (5 л)	8	4
Веревка с кошкой	4	2,5
Металлическая миска (0,5 л)	25	0,5
Палатка	150	7,5
Приборы (нож, ложка, вилка)	2	–
Рюкзак	3	1,5
Провиант (на неделю)	50	2
Кошель (на 100 динаров)	2	–
Седельная сумка	8	0,5
Мешок	0,5	–
Набор путешественника*	200	5

* Сумка, одеяло, котелок, бурдюк, кружка, кремень и трут, столовые приборы, нож, провиант и вода на неделю.

Услуга	
См. "Корчма"	

Письменные принадлежности

Товар	Цена (динары)	Вес (кг)
Чернила (флакон)	5	0,25
Бумага (лист)	10	–
Пергамент (лист)	30	–
Перо	2	–
Стилус	1	–
Восковая табличка	5	*
Кожаный тубус для бумаг	5	1,5
Набор для письма**	100	2

* 10 штук весят килограмм.

** Перо, чернильница, чернила и пергамент, кожаный тубус для бумаг.

Услуга	Цена (динары)
Оформление документа у нотариуса	50

Развлечения

Товар	Цена (динары)
Игральная кость	3
Колода карт	10

Услуга	Цена (динары)
Посещение публичного дома	200 в час
Уличная блудница	50 за один раз

Ремесленные изделия

Товар	Цена (динары)	Вес (кг)
Гвозди (20 шт.)	100	1
Рыболовный крючок	1/4	–
Кандалы	45	5
Веревка (за 5 м)	3	3
Подзорная труба	800	10
Цепь (0,5 м)	2	2
Лопата	15	2
Швейные инструменты	75	0,5
Ювелирные инструменты	400	0,5
Кузнечные инструменты	400	10
Столярные инструменты	350	3
Слесарные инструменты	350	3
Воровские инструменты*	250	0,5
Масло (бутылка)	5	0,25
Пила	50	2
Навигационный прибор	550	5
Сеть (ок. 1,5 кв.м.)	30	5
Увеличительное стекло	700	0,5
Удочка	3	1

* Отмычки, пилка, молоток и т.п. и сумка для них.

Услуга	Цена (динары)
Мелкие ремесленные работы*	1/3 стоимости ремонтируемой вещи
Подковать лошадь	10 за подкову

* Ремонт стула, дверного замка и т.д.

Транспорт

Товар	Цена (динары)
Телега	550
Карета	3500
Весельная лодка	250
Парусная лодка	550
Крытая повозка	1500

Услуга	Цена (динары)
Перевозка людей или грузов	самая дешевая ок. 15 в день

Одежда и костюмы

Товар	Цена (динары)
Высокие сапоги	60
Дублет/вамс, бархатный	700
Дублет/вамс, суконный	40
Шерстяной фартук	10
Штаны	1
Игла с катушкой ниток	5
Кожаная куртка	300
Кожаная куртка с серебром	600
Шапка/капюшон/берет	2
Чулки суконные/шерстяные	10
Накидка	20
Пояс	12
Шерстяной дорожный плащ	30
Шерстяные носки	8

Товар	Цена (динары)
Юбка	10
Простое платье	30
Изысканное платье	200
Льняная туника	5
Шерстяная туника	20
Ботинки	10
Льняная рубашка	4
Шелковая рубашка	200
Дорожная одежда*	130-180
Элегантная одежда**	1000-2000

* Простая, но прочная и удобная, из льняной и шерстяной ткани; состоит из туники или дублета и рубашки, штанов, плаща, капюшона и высоких сапог.

** Не очень прочная, но искусно украшенная, сшитая из дорогих материалов: добротного сукна, шелка и атласа; состоит из дублета, штанов, сапогов и со вкусом подобранного головного убора.

Услуга	Цена (динары)
Пошив одежды на заказ	ок. 1,5 стоимости
Ремонт одежды	1/3 стоимости

Броня

Товар	Цена (динары)	Вес (кг)
Стандартный шлем (каска или каппалин)	80	3,5
Шлем (с забралом или горшок)	200	2
Кольчужный капюшон	250	1,5
Кольчуга (вместе с кольчужными перчатками)	1000	20

Броня (продолжение)

Товар	Цена (динары)	Вес (кг)
Нагрудник/наплечник	700	20
Защита ног, кольчужная (шт.)	250	3
Защита ног/рук, латная (шт.)	500	5
Кольчужная рукавица (шт.)	150	1,5
Латная перчатка (шт.)	200	2
Павеза	200	15
Гамбезон/кожанка/колет	100	15
Деревянный щит, окованный	100	10
Латный доспех*	5000	30

* Нагрудник, наплечники, защита рук и ног, латные перчатки.

Услуга	Цена (динары)
Ремонт брони	ок. 1/3 стоимости
Броня по индивидуальному заказу	ок. 1,5 обычной цены

Животные

Товар	Цена (динары)
Рогатый скот (коровы, козы)	200
Не рогатый скот (свиньи, овцы)	30
Домашняя птица	1-2
Боевой конь	15 000
Упряжной конь	400
Конь под седло	800
Мул/осел	300
Собака	30

ПОСЛЕДНЕЕ ЖЕЛАНИЕ

ПРИЛОЖЕНИЕ

МОНСТР ИЗ ГРОТА
История для новичков

Пролог

Темерия в 1244 году, управляемая суровой рукой короля Фольтеста, была богатой и мирной землей. Все случилось в тех краях, в двух днях езды от великого города Марибора, у подножия гор Махакам. Миновало всего четыре дня от праздника Велена, а воздух уже намекал на зимние морозы.

Четверо путников шли по раскисшей дороге через темный старый лес. Они не были похожи ни на купцов, ни на кметов, возвращающихся в свои избы после тяжелого рабочего дня. Наверное, они не были и разбойниками с большой дороги, хотя издалека их можно было принять за них. Белокурая эльфийка, одетая в зеленые, узкие штаны и такой же камзол, довольно красиво подчеркивающий соблазнительные выпуклости. Чернобородый здоровяк с большим мечом и тяжелым мешком, перекинутым через плечо. Невысокий мужчина, одетый в пестрое и бренчащий на потрепанной лютне. И молчаливый человек в черном, с мечом за спиной. В его движениях было что-то нечеловеческое, кошачье; он походил на хищника, готового в любой момент совершить убийственный прыжок. Он шел, слегка наклонив голову, а когда приподнимал ее, то были видны его удивительные глаза с красными, как кровь, зрачками. Приближался вечер. Птицы, уставшие от пения, затихли. Послеполуденный сентябрьский холодок медленно проникал под одежду странников. Да, эти странники и есть вы.

Вот как ты можешь начать свою историю, Рассказчик. Не нужно точно цитировать слова выше. Все, что тебе нужно сделать, это создать настроение и позволить игрокам самим представить, где и когда они находятся. В качестве сопровождения полезно использовать тихую, немного мрачную музыку. Правильно подобранное сопровождение иногда может быть лучше, чем хорошее описание. Так что подготовьте несколько записей, которые вы будете использовать для иллюстрации событий - немного драматической музыки, немного грустной и лиричной, несколько быстрых и жестких ритмов, и что-нибудь веселое, праздничное. Для игры также будет полезно, если во время нее вы будете проигрывать настоящие звуки природы - соответствующие композиции можно довольно легко найти в интернете.

В нижеследующем приключении время от времени вы будете видеть выделенный курсивом текст в стиле повествования, подобный приведенному выше. Его задача - передать настроение момента, чтобы вам было проще поделиться им с игроками при помощи слов.

И последний совет. События приключения, вероятно, приведут к какому-то драматическому финалу. Вот простой трюк, который отлично отразит нарастающее напряжение. В начале приключения пусть герои увидят приближающуюся грозовую тучу. И чем ближе финал, тем ближе будет это облако. Последние сцены истории будут разворачиваться на фоне молний и проливного дождя.

Внезапно деревья зашевелились. По обеим сторонам дороги путники заметили движение. Из-за кустов и деревьев появились люди в лохмотьях. У немногих из них были луки, большинство было вооружено окованными дубинами. Последним из-за придорожного вяза вышел человек странного вида. Невысокий, в коричневой рубахе и черных штанах, немного потертых на коленях. На голове у него была высокая черная шапка, больше похожая на юбку, перевернутую вверх ногами.

- Меня зовут Янош, владыка Грихольцких гор, а это моя Веселая Ватага. И вы кто?

Да, эти люди вокруг ганзы - целая куча головорезов, затаившихся в кустах. Янош продолжит:

- Беру у богатых, отдаю бедным. Где ваши деньги?

Если герои не станут нападать на Яноша (что очень разозлит его), все будет в порядке. Его Веселая Ватага, тридцать кметов, не навредит ганзе своими стрелами, наложенными на тетивах. Когда приключенцы отдадут свои мешочки, вероятно, пустые, Янош, к их удивлению, вернет их, затем широко улыбнется, обнажая неровные зубы, и воскликнет:

- Да вы похожи на бедняков. Ну, тогда я ничего не могу взять у вас, но могу взамен предложить свое гостеприимство. Приглашаю вас, по сему, на веселый пир вместе с моими, не менее веселыми ребятами.

Из кустов на героев будут скалиться тридцать щербатых "ребят". Дайте игрокам понять, что отказ принять предложение приведет к принудительной пирушке. Кроме того, знайте, что Янош не такой добрый, каким пытается казаться. Скоро об этом узнают игроки...

Проехав около двух километров, петляя по все более темному лесу (иногда с завязанными глазами) и слушая веселые песни Ватаги, наши герои доберутся до лесного убежища Яноша: несколько лачуг, расположенных на небольшой полянке. Здесь, за ужином, они встретят человека, называющего себя Представителем Кметов. Как и следовало ожидать, этот кмет является представителем близлежащего села, изначально называвшегося Сухая Вода. Он упитанный, слегка тучный мужчина. Ему около сорока лет на вид и он старается выглядеть достойно в своей льняной рубашке и таких же штанах. Видимо, большие темные, слегка седеющие усы он отпустил тоже для солидности.

Во время пира одному из героев удастся подслушать разговор Представителя Кметов и Яноша. Из этого разговора ясно, что кмет просил помощи у бандитского главаря в каком-то очень важном деле. Янош отказался. Суть диалога остается на ваше усмотрение, дорогой Рассказчик. Прочитав все приключение, вы обязательно узнаете, что могло быть сказано в то время. Помните, однако, что герои не знают, о чем именно просил кмет Яноша. Через мгновение после этого разговора кмет обращается к героям. Очень осторожно он попросит встретиться с ними по важному делу, в полукилометре к северу от лагеря, в месте под названием Серебряный Водопой (он подробно опишет путь). Кмет шепнет им, чтобы они отправились туда тайно и быстро, потому что им грозит большая опасность. Игроки почти наверняка будут заинтересованы. Представитель, чтобы поощрить их дополнительно, всегда может упомянуть о крупной сумме денег, которую можно заработать (подробности он оставит на потом).

Серебряный Водопой

На месте Представитель Кметов перейдет прямо к делу. Если его спросить о Яноше, он может поведать об опасности, которую тот представляет, а может и не говорить (см. вставку "Веселая Ватага Яноша"). Когда его спросят о вышеупомянутом важном деле, он открыто попросит о помощи. Быстро, дрожащим от волнения голосом кмет расскажет, что злой (хотя и не ясный) Монстр из Грота похитил его невинную дочь Лелинку и прислал ему письмо (подписанное "Монстр из Грота"), в котором он грозится ее съесть - как видно, мужик-то грамотный! Злодей откажется от поедания только при условии, что получит деньги, приготовленные в качестве приданого для девушки. Лелинка должна была выйти замуж за лесоруба Юлиана из соседнего села Твердехлопы. Собеседник главных героев (он представится Куштыком) как раз собирался устраивать свадьбу, когда Лелинка исчезла. Мужик заметил, что среди персонажей есть ведьмак (или просто добрый воин) и как раз к нему обращается за помощью. Письмо у него с собой. В нем написано: "Если ты не отдашь мне все приданое до пятого дня Велена, твоя дочь будет съедена. Монстр из Грота".

Веселая Ватага Яноша

Это местная мафия. Янош вообще забирает у богатых, но также и у бедных. Может сбить с толку тот факт, что недавно он щедро осыпал жителей деревни Сухая Вода золотом. Он хочет оказать благосклонность жителям этой области, потому что король Фольтест решил, что именно здесь будет проходить новый путь к Махакаму. Янош планирует нажиться за счет купцов, которые будут проходить мимо него. Для этого он должен прочно закрепиться здесь на постоянной основе. Случилось и раньше, что Веселая Ватага платила суховодчанам. Однако это были небольшие суммы - плата за еду и обман стражников местного феодала господина Гризмола, очень жаждущего прикончить разбойника. Иногда Янош продавал награбленное жителям села. "Грихольцкие горы" - это просто название близлежащих скал, которые мало общего имеют с настоящими горами. Когда Янош увидел персонажей игры, он посчитал их не бедными, а опасными. Вместо того, чтобы драться с ними, он решил их немного запугать, а потом прикинуться другом, пригласить на пир, а потом убить во сне и ограбить.

Герои легко поймут, что это всего лишь обрывок письма (некоторая часть страницы оторвана). На соответствующие вопросы Куштык будет отвечать уклончиво. "Я ничего не знаю. Письмо, должно быть, выглядело так до того, как его отправили. Кто знает, что монстры делают с письмами?" Для умных игроков это будет выглядеть подозрительно. Монстры редко пишут письма, и еще реже требуют выкуп. Не объясняйте это игрокам, Рассказчик. Они должны сами догадаться. Если нет, то это их проблемы.

Завтра пятый день Велена. У смельчаков есть время, чтобы что-то предпринять. Кмет предложит им 200 оренов (большая сумма), если они приведут его дочь живой. Пусть герои подумают и сами решат, куда идти и что им делать. Ниже приведены описания мест, куда они могут пойти (как до них добраться, им может рассказать Куштык). Таким образом, члены ганзы могут отправиться прямо в Грот, обыскать дом Представителя и т. д. Случайные события не будут происходить по сценарию до следующего дня, когда персонажи посетят Грот.

Что находится в берлоге Монстра из Грота?

Не удивляйтесь, если "партийный" воин решит пойти туда в одиночку. Ведь его спутники могут ему помешать в

возможном бою. Он, наверное, тоже будет убежден, что это все мистификация и он участвует в каком-то фарсе, но...

Запах был везде. Он узнал его. Это мантикора. Она могла затаиться где угодно. Вероятно, монстр нападет, слетев с выступа скалы. В этой проклятой пещере их было много. Но он знал, как отреагировать. Его чувства были подобным звериным. Он сам не был человеком. Интересно, кто в этой борьбе имеет большее моральное право выжить? Он или голодная бестия? Его медальон вел себя странно. Его слегка трясло, но мантикора обычно возбуждает его чуть больше... Сбоку. Движение. Отработанный рефлекс. Блеск лезвия. Перед ведьмаком упал человек. Наверное, мертв. На его плечах висит шкура давно умершего монстра. Ошибка.

Что происходит на улице в это время?

К остальным героям медленно и осторожно подходит молодая женщина. Довольно симпатичная, но излишне пухлая. Не показывая страха, она спросит их, чего они ждут. Когда она узнает о сражении в гроте, то закричит. Она попытается броситься к пещере. Остановят ее герои или нет, решать им. Девушку зовут Лелинка, это дочь Куштыка. На бегу она будет кричать испуганным голосом: "Не убивайте его, он не монстр... Не убивайте его!". Конечно же, он не монстр...

Время для некоторых пояснений

Человек в гроте не погиб. Он просто сильно ранен. Если смельчаки окажут ему помощь, Лелинка, плача, поведает им удивительную историю. В гроте когда-то жила мантикора, старая и больная. После тяжелой схватки с полуэльфом Шергом (именно так зовут раненого) бедняжка испустила дух. Шерг принадлежал к Веселой Ватаге, но после "мелкого" конфликта с Яношем ему пришлось уйти - тогда он решил действовать самостоятельно. Переодевшись мантикорой, он внезапно нападал на путников. Так совпало, что Лелинка иногда приходила сюда собирать травы. Слухи о Монстре из Грота ее не испугали: даже до появления Шерга мантикора уже давно ни на кого не нападала (она убивала только тех, кто входил в ее грот, потому что была больна и беззуба).

Нет смысла описывать обстоятельства, при которых молодые люди впервые встретились. Вскоре между ними зародилась страстная любовь, из-за которой все, что происходило до этого, перестало иметь для них значение. Полгода спустя отец Лелинки решил выдать ее замуж за богатого хозяина Юлиана, уроженца Твердехлопов, надеясь, что и ему что-то перепадет из состояния зятя. Шерг и Лелинка впали в отчаяние, а потом решили обмануть Куштыка. Они написали ему письмо, в котором от лица Монстра из Грота предписывали передать все приданое девицы. В противном случае зверь сожрал бы Лелинку, а соседний феодал господин Гризмол узнал бы о краже Куштыком господского золота. Фрагмент письма, обличающий это злодеяние, кмет оторвал (его можно найти в его доме). Благодаря выкупу Лелинка и Шерг получат деньги, чтобы поехать в Марибор и открыть там корчму.

Представитель Кметов

Он своего рода мэр. Однако слово "солтыс" ему как-то никогда не нравилось, поэтому он приказал называть себя "Представителем Кметов". Его настоящее имя Куштык, и его семья уже много лет является одной из самых богатых в деревне. В юности он служил в замке господина Гризмола, а сегодня имеет почти свободный доступ в крепость. Однажды, когда он оказался в большом долгу перед лиходеями Яноша, чтобы вернуть деньги, он украл крупную сумму из шкатулки господина Гризмола.

Что дальше?

Лелинка попросит смельчаков помочь ей получить приданое от отца - а главное, привести из деревни знахаря. Если персонажи воспротивятся, девушка пообещает им долю от приданого: более 300 оренов. Как поступят герои, зависит только от их смекалки. Лелинка попросит их покинуть грот. Она захочет побыть некоторое время наедине с любимым.

Пока герои будут размышлять над проблемой, в течении нескольких часов произойдут странные события. Не забудь, Рассказчик, описать их - но когда сочтешь нужным. Это история, а не четкий график.

Господин Гризмол

Хозяин близлежащего, небольшого и немного заброшенного замка Велохава. Он не хочет ничего, кроме уничтожения Веселой Ватаги. К сожалению, в селе Сухая Вода, ближайшем к району деятельности банды, ему так и не удалось получить достаточно информации. Вот поэтому его люди втайне от Гризмола распространили байку о том, что Янош забирает у богатых, а добычу отдает беднякам из Сухой Воды. Если персонажи спросят Гризмола о краже Куштыка, лорд ответит, что знал о преступлении кмета, но так как тот ему очень нравился, то Гризмол простил его и никому об этом не сказал. Наши герои могут от слуг узнать, каким именно феодалу "нравился" Куштык. К их изумлению, окажется, что это не имело ничего общего с мужской дружбой. Гризмол чуть ли слюни не пускал при виде тогда еще молодого и красивого Куштыка. Сам кмет никогда не расскажет персонажам игроков об этом особом отношении.

Дикие эльфы

Уже год группа эльфов Овейна ищет Аймену. Перед тем, как сбежать, этот злой полуэльф убил своего лучшего друга Тилена. Должно быть, Овейн был глуп, если поверил, что Аймену будет сражаться на его стороне. Он верил этому с самого начала. О чем тогда думал этот ублюдок, Овейн не знал. И не хотел знать. Он достанет его любой ценой. Даже если для этого придется убить этих маленьких дх'ойне.

Овейн, лидер группы диких эльфов из Брокилона, узнал от двух захваченных детей (из Сухой Воды), что недалеко от деревни живет полуэльф, внешний вид которого соответствовал описанию Аймену. По их словам, он разбойник из банды Яноша. Ему также сказали, что предводитель Веселой Ватаги помогает кметам из Сухой Воды (детям иногда можно рассказывать такие сказки). Овейн отправил в деревню сообщение с требованием, чтобы селяне сообщили своему другу Яношу, что если он не выдаст ему полуэльфа по имени Аймену к закату (или до рассвета...), то Овейн убьет детей. Напуганные кметы обратятся за помощью ни к кому иному, как к нашим героям, которые находятся поблизости. И они наверняка сразу поймут, что речь идет о Шерге.

Но кто говорит правду? Пойдут ли члены ганзы говорить с эльфами? Или с господином Гризмолом? Или обратятся за помощью к Ватаге Яноша? Существует много вариантов, и каждая история, рассказанная игрокам, будет правдива. В каждой будет своя грусть и своя радость. Только от игроков зависит, как они в конечном итоге поведут себя. Они также должны помнить, что время идет неумолимо. Аймену истекает кровью в гроте, Овейн дал срок до заката, а Янош так легко не отдаст свой куш. Кметы предложат нашим героям высокую награду за возвращение их детей. Победит ли жадность? Будет ли важнее то, что жители Сухой Воды предложили им больше, чем Лелинка? Помни, Рассказчик, что Аймену очень любит Лелинку и ни в коем случае не захочет сдаваться эльфам.

Шерг/Аймену

Полуэльф-убийца. Он присоединился к группе Овейна только для того, чтобы выполнить задание. Кто-то заплатил ему за то, чтобы он убил Телина. После побега от диких эльфов он нашел место среди Веселой Ватаги. После того, как он попытался ограбить Яноша, тот выгнал его из компании (то есть хотел убить, но не удалось). Аймену спрятался в пещере Монстра из Грота, полагая, что его там никто не будет искать. К сожалению, сперва ему пришлось сразиться со старым, но законным хозяином пещеры. Во время частых вылазок на тракт, переодевшись чудовищем, однажды он заметил молодую Лелинку, собиравшую травы. А поскольку она была красивой и милой, то сразу влюбился в нее.

В этом приключении ни один из персонажей игроков не должен умереть. До этого дойти не должно. Как бы смельчаки ни решили задачу, их надо убедить, что все им не подвластно. Не исключено, что игрокам не удастся спасти кого-то из людей. Они пойдут дальше, но всегда будут помнить, что повинны в гибели нескольких несчастных.

Фоновые персонажи

Вот сокращенные характеристики фоновых персонажей. Они могут пригодиться Рассказчику, если героям игроков придется сражаться с ними.

Типичный бандит из Ватаги

Тел: 2 Дв: 2 Сил: 2 Вос: 2 Лов: 3 Пр: 3
Ин: 1 Уч: 1 Во: 1
Здоровье: 26
Метание: 2
Стрельба: 1
Бой с оружием: 2
Безоружный бой: 2
Уклонение: 1
Физическая защита (дальняя/с оружием/ближняя): 2/4/4
Магическая защита (заклинания/молитвы/знаки): 1/1/1
Броня: гамбезон 1
Оружие: булава (d3 + 6), короткий лук (3d3 + 1)

Янош

Тел: 2 Дв: 2 Сил: 4 Вос: 3 Лов: 4 Пр: 3
Ин: 3 Уч: 2 Во: 2
Здоровье: 26
Метание: 1
Стрельба: 3
Бой с оружием: 3
Безоружный бой: 2
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/с оружием/ближняя): 2/5/4
Магическая защита (заклинания/молитвы/знаки): 1/1/1
Броня: кожанка 1,шляпа 1
Оружие: длинный меч (d6 + 8)

Типичный дикий эльф

Тел: 2 Дв: 4 Сил: 1 Вос: 3 Лов: 3 Пр: 4
Ин: 2 Уч: 3 Во: 2
Здоровье: 26
Метание: 1
Стрельба: 4
Бой с оружием: 3
Безоружный бой: 1
Уклонение: 3
Физическая защита (дальняя/с оружием/ближняя): 2/5/3
Магическая защита (заклинания/молитвы/знаки): 1/1/1
Броня: нет
Оружие: длинный лук (2d6 + 2), меч (d6 + 2)

Шерг/Аймену

Тел: 3 Дв: 3 Сил: 2 Вос: 3 Лов: 4 Пр: 3
Ин: 4 Уч: 2 Во: 3
Здоровье: 29
Метание: 1
Стрельба: 3
Бой с оружием: 3
Безоружный бой: 2
Уклонение: 2
Физическая защита (дальняя/с оружием/ближняя): 2/5/4
Магическая защита (заклинания/молитвы/знаки): 1/1/1
Броня: кожанка 1,шляпа 1
Оружие: длинный меч (d6 + 8)

Краткая история ролевых игр

В начале семидесятых в Соединенных Штатах Америки два джентльмена - Гэри Гайгэкс и Дэйв Арнесон - создали первую настоящую ролевую игру: **Dungeons & Dragons**. Однако сами корни RPG (от англ. role-playing games, называемые в нашей стране ролевыми играми) следует искать гораздо раньше. Они проросли из стратегических игр, первой из которых была немецкая **Krigspiel** ("Военная игра"), разработанная в 1824 году прусским штабным офицером фон Райсвицем. Она была основана на войнах наполеоновской эпохи, и во время нее использовалась, в частности, карты, металлические жетоны и игральные кости. За короткое время игра стала элементом обычной подготовки прусских офицеров. Сама практика варгеймов быстро распространилась в военных кругах других стран; офицеры учились командовать войсками, используя этот абстрактный метод. Интересно, что и сегодня войска НАТО, обучая солдат, используют элементы, взятые из ролевых игр.

Предыстория

Любители еще в 19 веке интересовались играми, в которых используются миниатюрные фигурки. Однако только в начале 20 века Герберт Джордж Уэллс (известный писатель-фантаст, автор, в частности, "Войны миров" и "Машины времени") создал свод правил для этого типа игр под названием **Little Wars**, появившейся в 1913 году. В **Little Wars** в основном использовались бумажные жетоны, обозначающие войска, а также миниатюры, которые стали предшественниками сегодняшних фигурок. И наличие этих фигурок - самое важное с точки зрения истории RPG.

В 1930-х годах Флетчер Прэтт (историк Гражданской войны и писатель-фантаст) создал кодекс правил, посвященный разрешению военно-морских конфликтов, известный как **Fletcher Pratt's Naval Wargame** (Военно-морская игра Флетчера Прэтта). Игра была сложной и охватывала почти все - от воздействия дальнобойных артиллерийских залпов до слежения за выпущенными торпедами. Здесь, в свою очередь, важным элементом истории RPG оказалась точность правил.

И Флетчер Прэтт, и Герберт Джордж Уэллс больше известны как писатели, а не авторы игр. Однако стоит отметить, что отношения между создателями обоих видов развлечений существуют и поныне. Не говоря уже о том, что авторы игр любят литературу. И, помимо всего прочего, из любви к ней и создали то, что мы сейчас называем ролевыми играми.

Военные стратегии

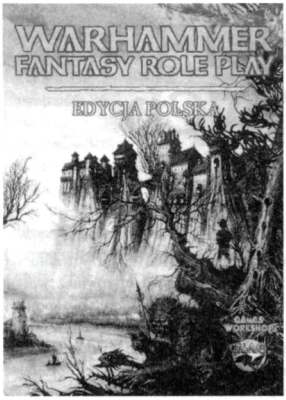
Во время войн многие потенциальные авторы попали на фронт. На замедление развития игр также повлияла ограниченная доступность бумаги, а также снижение спроса на развлечения. Неудивительно, что только в 1950-х годах Чарльз Робертс основал компанию ***Avalon-Hill Games Company***. С основанием этой компании вернулся интерес к стратегическим играм. В играх, выпущенных ***Avalon-Hill*** (включая **Tactics II** и **Gettysburg**), применялись определенные элементы (гексагональные доски или листы лидеров), которые до сих пор присутствуют в ролевых играх. Новые элементы (включая более подробное описание юнитов) были введены другой компанией - ***Simulation Publications Inc***. Стоит добавить, что обе корпорации издавали журналы, посвященные стратегическим играм.

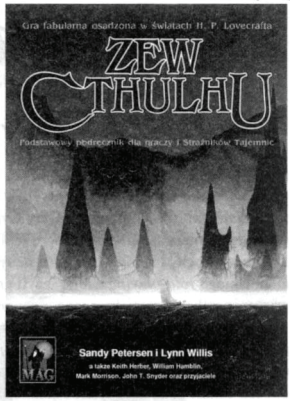
В шестидесятые годы так называемые игры с миниатюрами уже были довольно популярным хобби. В то время также возрос интерес к фантастической литературе и средневековым идеям. Тем не менее, эти явления все еще были маргинальными, и ими интересовались лишь группы фанатов, собиравшихся в клубы.

В 1965 году в США был переиздан роман Джона Рональда Роуэлла Толкиена "Властелин колец" (самое важное произведение в истории фэнтези и не только), а также приключения варвара Конана из Киммерии за авторством Роберта И. Говарда (принадлежит к фэнтезийному направлению, называемому "меч и магия"), а также произведения Фрица Лейбера и Пола Андерсона. По счастливой случайности любители стратегий с миниатюрами, люди, интересующиеся Средневековьем, и любители фэнтези создали одну большую семью одновременно. И вот в конце 1960-х в США существовало уже множество клубов, собиравших именно таких людей. В основном это были мужчины в возрасте от 20 до 50 лет, в том числе военнослужащие, резервисты и отставники.

Начало игры

В те годы группа игроков (включая Гэри Гайгэкса, Дональда Кея и Терри Кунца) основала ***Lake Geneva Tactical Studies Association*** и протестировала систему **Chainmail** ("Кольчуга"), сочетавшую стратегическую игру с элементами фэнтези-литературы. Авторами игры были Гэри Гайгэкс и Джефф Перрен, а издателем ее выступила небольшая компания ***Guidon Games***. В **Chainmail** самым важным - с точки зрения RPG - было фэнтезийное дополнение, описывающее правила по эльфам, гномам и магам. Тем не менее, это все равно было лишь дополнением. Но именно на него, и на принципы системы **Chainmail**, опирался Арнесон при создании кампании под названием "Blackmoor"; но об этом чуть позже.





Примерно в то же время была создана еще одна группа: ***Mid West Military Simulation Association***, в которую входили, в частности, Дэвид Арнесон, Дэйв Уэсли и Кен Флетчер. Первый из них написал игру о морских сражениях наполеоновской эпохи с изящным названием **Don't Give Up The Ship!** ("Не сдавайте корабль!"), которая была опубликована в 1971 году фирмой ***Guidon Games***. Именно это событие познакомило Арнесона с Гайгэксом, и их дружба дала плоды в виде фэнтезийных ролевых игр.

До эпохи D&D

Конечно, до **Dungeons & Dragons** (сокращенно **D&D**) были и другие системы, в которых присутствовали элементы ролевых игр. Например, Дэйв Уэсли проводил множество воображаемых сражений, в которых игроки, играющие роль офицеров, отдавали приказы. Все отлично проводили время, притворяясь важными и великими стратегами или на мгновение воплощаясь в отдельных солдат. Тем людям оставался лишь маленький шаг до полноценных ролевых игр. Они веселились и в исторических **Midgard** и **Diplomacy** ("Дипломатия"), и в фантастических **Star Web** ("Звездная Паутина") или **War of Empires** ("Война империй"). Тем не менее именно **Dungeons & Dragons** стала первой игрой, основанной на отыгрыше роли и повествовании.

Тем временем в 1970-х Арнесону наскучили кампании в исторических реалиях, и он начал работу над новой игрой, в которой игроки могли выступать в роли героев и магов, бродящих по подземельям замка Блэкмур. Используя правила игры **Chainmail** (особенно правила по сражениям и фэнтезийное расширение), и добавив немного от себя, он создал то, что стало очень популярной игрой в ***Mid West Military Simulation Association***. Вскоре после этого Гайгэкс и Арнесон начали переписку и стали менять первоначальные правила, что увеличило их объем с 12 до 100 страниц!

Примерно в это же время Дональд Кей и Гэри Гайгэкс основали новую компанию - ***Tactical Studies Rules*** - которая летом 1973 года выпустила игру, созданную Арнесоном и Гайгэксом: **Dungeons & Dragons.** Она вышла в виде картонной коробки, в которой были три книги: "Люди и маги", "Монстры и сокровища" и "Приключения в подземельях и на пустошах".

Успех игры удивил самих разработчиков. Игроки связывались с авторами с просьбой разъяснений и дополнений. Любители стратегий удивились, увидев, что их друзья часами проводят время за тремя книгами, исписанными картами и игральными кубиками странной формы (4-, 6-, 8-, 10-, 12- и 20-гранными). Бацилла **D&D** неожиданно широко разнеслась...

Что послужило причиной создания ролевых игр? Сегодня считается, что авторы первых ролевых игр наделяли фигурки чертами характера, личностью и, наконец, жизнью, потому что любили литературу и хотели хотя бы на мгновение переместиться в мир, похожий на тот, что описан в книгах. Однако, они не желали быть пассивными зрителями, а хотели быть главными героями, влияющими на фабулу и сюжет. Они стремились избежать ошибок литературных героев, предпочитая ввязываться в неприятности и решать проблемы самостоятельно.

Что было потом

Разглядев потенциал, в 70-х годах ***TSR*** выпустила еще несколько игр, в основном в жанре научной фантастики **Warriors of Mars** ("Марсианские воины") или **Star Probe** ("Звездное исследование"), но они не имели такого успеха, как вышедшая ранее **D&D**. В то же время, в 1975 году, компания начала регулярно издавать журнал The Strategical Review, в котором публиковались новые правила, дополнения и уточнения. Однако в июне 1976 года на рынке появился совершенно новый журнал: Dragon (первый номер был черно-белым и имел 30 страниц). Сперва ***TSR*** публиковали в нем дополнения к правилам фэнтезийных боевых игр и описания монстров, а иногда и рассказы. Журнал вырос (и существует до сих пор, насчитывая более 120 полноцветных страниц!), а на рынке появились новые

игры, в т.ч. считающаяся первой научно-фантастической ролевой игрой **Metamorphosis Alpha**.

Между тем, ***TSR*** также работала над разъяснением правил и расширением волшебных земель для поклонников **D&D**. В 1975 году сперва появилось знаменитое дополнение **Greyhawk** ("Серый ястреб"), описывающее один из существующих и по сей день миров **D&D** и вводящее, среди прочего, класс паладина, а затем и расширение **Blackmoore**.

Однако производством ролевых игр занимались не только ***TSR***. В Иллинойсе была основана ***Games Designers Workshop***, которая практически сразу выпустила **En Gardel** - игру, действие которой происходит во похожем на Францию мире 17 века. В Миннеаполисе профессор Баркер создал мир Текумель, давший начало знаменитому циклу **Empire of the Petal Throne** ("Империя трона лепестков"). Сначала им была создана игра с миниатюрами, а затем - когда Баркер познакомился с **D&D** - полноценная RPG с гораздо более интересным миром, чем вышеупомянутые плоды ***TSR***. В Калифорнии группа игроков, включая Стива Перрина и Грега Стаффорда, развивала **D&D** по-своему и работала над собственными проектами. Эти люди создали миры Dragon Pass и Глоранту, ставшие основой для **RuneQuest** ("В поиске рун") - самого серьезного конкурента **D&D** в 1970-е годы. На рубеже двадцатого и двадцать первого веков **RuneQuest** превратилась в новую игру Стаффорда **Hero Wars**, благодаря которой мир Глоранты приобрел новое измерение.

Следующие шаги

Создавались все новые и новые компании и системы. В 1983 году состоялся релиз **Call of Cthulhu** - игры, изданной компанией ***Chaosium*** (соучредителем которой является вышеупомянутый Стаффорд) по мотивам произведений Говарда Филлипса Лавкрафта, одного из самых известных писателей ужасов. Это была первая попытка вывести RPG в новое измерение, показать, что это не только беготня по замкам, убийство монстров и сбор сокровищ. Это был первый шаг к воплощению персонажей и их отыгрышу, приданию им жизни.

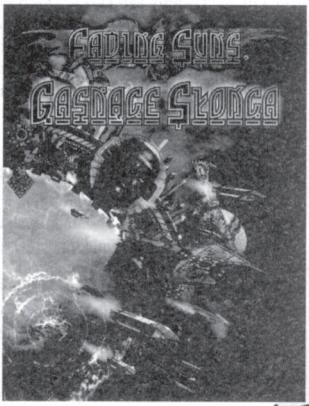
Второй шаг был сделан компанией ***White Wolf***, выпустившей в 1991 году **Vampire: The Masquerade** ("Вампиры: Маскарад") от Марка Рейн-Хагена. **"Вампиров"** называют повествовательной игрой (от англ. storytelling), в которой правила уступают место историям и в которой самое главное - это эмоции и радость, которую игроки получают от игры. Авторы идеи повествовательных RPG утверждают, что корни ролевых игр следует искать среди историй, рассказываемых нашими предками по вечерам, у костра.

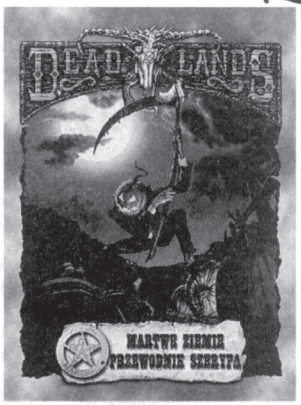
Дальнейшая судьба D&D

Тем временем ***TSR*** выпускает **Advanced Dungeons and Dragons** (сокращенно **AD&D**), а затем (в 1989 г.) второе издание **AD&D** (так называемую вторую редакцию), которое на протяжении многих лет было самой популярной фэнтезийной игрой в мире. Только в 2000 г. на смену **AD&D** 2-е редакции пришла новая версия игры - **D&D** 3 редакции (то есть третье издание **Dungeons & Dragons**), быстро завоевавшая сердца поклонников ролевых игр. Эта игра открыла новое измерение мира развлечений под названием RPG.

За эти более чем 20 лет было создано множество миров для **D&D** и **AD&D**, самые известные из которых: Greyhawk ("Серый ястреб"), Forgotten Realms ("Забытые королевства") и DragonLance ("Копье дракона"). На популярность этих миров во многом повлияли книги, события которых описывали приключения, пережитые во время сессий ролевых игр.

А создатели упомянутой **D&D** 3 редакции предложили еще одно качественное изменение в ролевых играх. Авторы - под руководством Джонатана Твита - разработали крайне эффективную механику, получившую название **D20**, которую издатель игры, ***Wizards of the Coast***, сделал доступной для всех, что является прецедентом в мире ролевых игр. Это привело к созданию множества компаний, публикующих дополнения к **D20**. Также все больше и больше систем стали переходить на эту механику. Однако это не стало путем к унификации. Многие игры по-прежнему основаны на собственных механиках. Тем не менее, успех **D&D** и **D20** был огромен. На этом закончился 20 век.





А у нас

В Польше первое упоминание о ролевых играх появилось в "Общем журнале", где в 1987-1989 годах Яцек Цесельски описал идею RPG и представил несколько систем, известных в то время в мире. Тогда оригинальные системы еще были недосягаемы в нашей стране. И именно поэтому стали создаваться самодельные игры, так называемые авторские системы, в которые играло обычно лишь несколько друзей автора. Статьи Яцека Цесельского до сих пор считаются новаторскими в сообществе энтузиастов ролевых игр.

Тем не менее настольные и стратегические игры, которые имели некоторые элементы ролевых игр, но ими не являлись, появились в Польше раньше. В "Фантастике" 10(25)/1984 Дарослав Й. Торунь упоминает о связи между настольными и ролевыми играми, описывая **"Лабиринт Смерти"** и **"Битву на полях Пеленнора"** - сегодняшнюю польскую "классику" настольных игр. Аналогичный текст появился в том же журнале, номер 9(60)/1987 г., автором его был Мацей Маковски; на этот раз в статье упоминались издания **Star Merchant**, **Explorers of the New Worlds** и **Trans Solar** - тоже уже классических настольных игр в нашей стране. Первые истории, связанные с ролевыми играми, также появились в "Фантастике". Это были истории о герое из мира **Warhammer Fantasy Role Play**, дварфа по имени Готрек. Первая из них была опубликована в феврале 1990 года...

...А в марте того же года на страницах журнала "Феникс" появились сокращенные правила ролевой игры Анджея Сапковского. Эта же игра - в несколько увеличенном варианте - через несколько лет была издана в журнале "Магия и Меч" (под названием "Тем, кто первый раз"), а затем дважды издавалась - в 1995 и 1999 годах - под названием **"Око Иррдеса"**. **"Око"** - игра для начинающих поклонников ролевых игр, действие которой происходит в воображаемом мире, не имеющем отношения к вселенной ведьмака Геральта.

Прорывом для польского мира ролевых игр стало издание журнала "Магия и Меч" компанией MAG. Первый выпуск был опубликован 21 марта 1993 года и почти полностью был посвящен игре (тогда еще авторской) **"Кристаллы Времени"**. С годами "МиМ" стал самым известным RPG-изданием в Польше, он увеличил свой объем и освещала все большее количество игр. Тем временем MAG опубликовали несколько систем и приложений к ним (приключения, дополнения к правилам, более подробные описания миров). Вот их список в хронологическом порядке:

- **Warhammer Fantasy Role-Play** (1994) - первая игра, изданная в Польше; по-прежнему самая популярная.
- **Call of Cthulhu** (1995; 2-е издание 1998) - первая хоррор-RPG в Польше; игра, которая вместе со всеми своими дополнениями, вероятно, завоевала наиболее престижные награды в мире.
- **Middle-earth** (1996) - игра по произведениям Толкиена.
- **Werewolf: Apocalypse** (1996) - повествовательная игра о первобытном ужасе, относящаяся к нарративному направлению.
- **Crystals of Time** (1997) - оригинальная польская игра, впервые опубликованная в "МиМ".
- **Wild Fields** (1997) - историческая игра, вдохновленная "Трилогией" Сенкевича.
- **Earthdawn: Awakening of the Earth** (1998 г.; 2-е издание 2001 г.) - увлекательная героическая фэнтезийная игра.
- **Dying Suns** (2000) - первая научно-фантастическая игра в Польше.
- **Deadlands: Мертвые земли** (2000/2001) – игра получила множество престижных наград; ее действие происходит на альтернативном Диком Западе; изящное сочетание хоррора и вестерна.

Для некоторых из этих игр до сих пор выходят дополнения, публикуемые MAG. Другие "умерли" по разным причинам и их материалы трудно найти.

MAG по-прежнему издает журнал "Магия и Меч", посвященный в первую очередь ролевым играм, а также фэнтези в целом. Он содержит в себе приключения и расширения правил для самых популярных ролевых игр Польши, новости страны и мира, обзоры, рассказы... Иными словами - то, что нужно каждому любителю ролевых и повествовательных игр.

ТАБЛИЦЫ

Таблица вторичных параметров

Значение атрибута	Модификатор физической/ магической защиты	Темп марша (км)	Темп боя (м)	Переносимый вес (кг)	Предельная нагрузка (кг)	Здоровье
Плохо (1)	1	24	10	15	40	23
Средне (2)	1	32	15	30	90	26
Хорошо (3)	2	40	20	45	140	29
Отлично (4)	2	48	25	60	190	32
Легендарно (5)	3	56	30	75	240	35

Врожденные навыки

Человек
Безоружный бой
Бой
Знание (регион)
Лазание
Метание
Наблюдательность
Скрытность
Слух
Стойкость
Уклонение
Язык (общий)*

Эльф
Выступление (одно на выбор)
Искусство (одно на выбор)
Наблюдательность
Скрытность*
Слух
Стрельба
Темновидение**
Уклонение
Язык (Старшая Речь)*

Гном
Бой
Гибкость
Метание
Наблюдательность
Скрытность
Слух
Стойкость
Темновидение**
Уклонение*
Язык (общий или своей расы)***

Краснолюд
Безоружный бой
Бой
Горное дело
Обезвреживание ловушек
Оценка
Ремесло (одно из: работа с камнем, кузнечное дело, ювелирное дело, создание доспехов или оружия)
Стойкость
Темновидение**
Торговля
Язык (общий или своей расы)***

Низушек
Акробатика
Бой
Гибкость
Метание*
Наблюдательность
Скрытность*
Слух
Уклонение
Язык (общий)*

Ведьмак
Акробатика
Безоружный бой
Бой
Ведьмачьи знаки
Выслеживание
Знание (монстры)*
Лазание
Наблюдательность
Плавание
Скрытность
Слух
Стойкость
Темновидение
Уклонение
Язык (общий)*

*Средний уровень
**Хороший уровень
***Игроки могут решить, что оба языка находятся на **плохом** уровне. В любом другом случае их персонажи знают один (избранный) язык на **среднем** уровне.

Ограничения атрибутов в зависимости от расы

Эльфы: мин. 3 Пр, мин. 3 Уч
Краснолюды: макс. 2 Уч, макс. 3 Дв, мин. 3 Тел
Гномы: макс. 2 Сил, макс. 2 Дв
Низушки: макс. 2 Сил, макс. 2 Дв, мин. 3 Пр
Ведьмаки: мин. 3 Тел, мин. 3 Вос, мин. 2 Лов, мин. 2 Пр, мин. 2 Ин

Список навыков

Азартные игры (Ин)
Акробатика (Пр)
Алхимия (Ин)
Астрология (Ин)
Безоружный бой (Лов)
Бой (Лов)
Ведьмачьи знаки (Ин; Лов)
Верховая езда (Пр)
Взлом (Лов)
Взяточничество (Во)
Вождение (Пр)
Выживание (Ин)
Выслеживание (Вос)
Выступление
  актерство (Уч)
  танцы (Пр)
  игра на выбранном инструменте (Лов)
  пение (Уч)
  сказительство (Уч)
География (Ин)
Гибкость (Пр)
Горное дело (Сил)
Грамотность (Ин)
Дипломатия (Уч)
Запугивание (Уч)
Знания (Ин)
  животные (уход и дрессировка - Во)
  избранная раса
  геральдика
  история
  легенды
  магия
  военное дело
  мифология
  политика
  монстры (обнаружение слабостей - Вос)
  регион (контакты - Уч)
  растения и травы (варка зелий и ядов - Лов)
  теология
  оружие и доспехи (опознание легендарного оружия - Ин)
Искусство
  каллиграфия (Лов)
  композиторство (Вос)
  живопись (Лов)
  скульптура (Лов)
  поэзия (Ин)
  писательство (Ин)
Карманные кражи (Лов)
Командование (Уч)
Концентрация (Во)
Криминальные связи (Ин)
Лазание (Пр)
Лечение (Ин)
Лицедейство (Лов)
Магия (Ин или Лов)
Метание (Вос)
Молитвы (Ин или Лов)
Мореплавание (Ин)
Наблюдательность (Вос)
Обезвреживание ловушек (Лов)
Общение (Уч)
Охота (Вос)
Оценка (Ин)
Плавание (Тел)
Поиск (Вос)
Проницательность (Во)
Пытливость (Во)
Пытки (Вос)
Ремесло
  создание брони (Пр)
  создание оружия (Ин)
  кузнечное дело (Сил)
  плотничество (Лов)
  столярное дело (Лов)
  кулинария (Вос)
  ювелирное дело (Лов)
  создание замков (Лов)
  гончарное дело (Лов)
  работа с камнем (Сил)
  создание седел (Лов)
  пошив одежды (Лов)
  ткачество (Лов)
Речь (Уч)
Рыбалка (Пр)
Сбор информации (Ин)
Скрытность (Пр)
Слух (Вос)
Стойкость (Тел)
Стрельба (Вос)
Тактика (Ин)
Темновидение (Вос)
Торговля (Во)
Уклонение (Вос)
Фальсификация (Лов)
Хладнокровие (Во)
Чтение по губам (Вос)
Шельмовство (Во)
Экономика (Ин)
Эмпатия (Вос)
Этикет (Уч)
Языки (Ин)

Навыки, не требующие обучения

Безоружный бой (Лов)
Бой (Лов)
Верховая езда (Пр)
Выживание (Ин)
География (Ин)
Гибкость (Пр)
Запугивание (Уч)
Лазание (Пр)
Лечение (Ин)
Лицедейство (Лов)
Метание (Вос)
Наблюдательность (Вос)
Общение (Уч)
Оценка (Ин)
Плавание (Тел)
Поиск (Вос)
Проницательность (Во)
Пытливость (Во)
Сбор информации (Ин)
Скрытность (Пр)
Слух (Вос)
Стойкость (Тел)
Стрельба (Вос)
Уклонение (Вос)
Шельмовство (Во)
Этикет (Уч)

Навыки, не требующие действия

Запугивание (Уч)*
Лазание (Пр)*
Хладнокровие (Во)*
Уклонение (Вос)**
Эмпатия (Вос)
Пытливость (Во)*
Знание (Ин)*
Слух (Вос)*
Верховая езда (Пр)***
Проницательность (Во)*
Наблюдательность (Вос)*
Стойкость (Тел)*

* Когда эти навыки используются без траты действия, сложность проверки увеличивается на 1.

** Уклонение не требует траты действия, только если оно по крайней мере **хорошее** (3) или выше.

*** В некоторых случаях - например, при более сложных маневрах - для использования верховой езды потребуется целое действие.

Таблица места попадания

2d6	Часть тела
2	Голова*
3	Левая нога
4-5	Левая рука
6-8	Корпус
9-10	Правая рука
11	Правая нога
12	Корпус**

* Попадания в голову считаются критическими (стр. 74).

** Критический удар

Таблица здоровья и его уровней

Телосложение	Здоровье	Уровни здоровья: Здоров (1.)	Избит (2.)	Ранен (3.)	При смерти (4.)
Плохое (1)	23	6	6 (12)	6 (18)	5 (23)
Среднее (2)	26	7	7 (14)	6 (20)	6 (26)
Хорошее (3)	29	8	7 (15)	7 (22)	7 (29)
Отличное (4)	32	8	8 (16)	8 (24)	8 (32)
Легендарное (5)	35	9	9 (18)	9 (27)	8 (35)

Наносимый оружием урон

Оружие дальнего боя

Название	Урон
Пращи*	d3+1
Короткие луки	3d3+1
Длинные луки**	2d6+1
Композитные луки***	2d6+5
Легкие арбалеты	3d6
Обычные арбалеты****	4d6
Тяжелые арбалеты****	5d6

* К урону, наносимому пращами, также добавляется значение Силы x2, как и для камней.

** Для использования длинных луков персонажи должны обладать **хорошим** Проворством.

*** Для использования композитных луков персонажи должны обладать **хорошим** Проворством и **хорошей** Силой. Значение Силы также добавляется к наносимому ими урону.

**** Из обычного и тяжелого арбалета стрелять можно только один раз в два хода, второй ход тратится на перезарядку.

Примечание 1: с разрешения Рассказчика персонажи могут купить лук, соответствующий их Силе. Это означает, что натяжение будет больше, а это позволит выпускать стрелы с большей силой. В этом случае Сила персонажа добавляется к броску урона. Композитные луки по умолчанию считаются таковыми.

Примечание 2: низушки, использующие пращи, могут использовать навык стрельбы или метания, выбирая более высокий из них.

Дальность оружия (в метрах)

Название	Ближняя	Средняя	Дальняя
Камень	1-3	4-6	7-10
Короткое копье	2-5	6-7	9-10
Легкий арбалет	2-20	21-40	41-60
Обычный арбалет	2-50	51-75	75-100
Тяжелый арбалет	2-65	66-120	121-140
Длинный лук	2-40	41-100	101-220
Композитный лук	2-40	41-150	151-260
Короткий лук	2-25	26-80	81-120
Сулица	1-10	11-30	31-40
Праща	2-15	16-40	41-100
Кинжал/нож	1-5	6-8	9-10

Наносимый оружием урон

Оружие ближнего боя

Название	Урон
Ножи*, кинжалы*, камни*	d2+1
Легкое оружие (дубинки*, короткие мечи, палицы, трости, тесаки* и т. д.)	d3+1
Тяжелое оружие (мечи, сабли, палаши, рапиры, секиры, дубины, булавы, короткие копья*, сулицы** и т. д.)	d6
Двуручное и древковое оружие (двуручные мечи***, двуручные топоры***, пики, глефы***, алебарды***, гизармы*** и т. д., но и копья****)	2d6

* Это оружие можно метать

** Это оружие можно только метать

*** Чтобы использовать это оружие, требуется как минимум **хорошая** Сила.

**** Это оружие можно использовать только во время верхового боя. Для использования требуется только одна рука.

Урон от падения

Высота (м)	Проверка на травму
1-2	1
3	2
4	3
5	4

Примеры болезней

Название	Сложность проверок стойкости	Сложность проверок лечения
Черная оспа	5	7
Гангрена	5	6
Магическая хворь	7	7
Столбняк	4	4
Проказа	6	7
Трупный яд	5	5
Пневмония	4	5

Броня

Название	Прочность	Надевание [1]	Снятие
Мягкая броня	1	1 минута/1 минута [2]	5 раундов
Кольчуга	2	2 минуты [2]/2 минуты [2]	1 минута
Латы	3	5 минут [3]/4 минуты [2]	4 минуты [2]
Шлем [4]	2	1 раунд/1 раунд	1 раунд
Щит [5]	2 (1)	0	0
Павеза [5]	3 (2)	0	0

Навыки и броня

Вот список навыков, связанных с атрибутами, понижаемыми броней:

Проворство: акробатика, гибкость, скрытность, лазание, выступление (танцы)

Ловкость: лицедейство, фальсификация, молитвы, магия, ремесло (основанное на Лов), искусство (основанное на Лов), взлом, выступление (игра на инструментах), ведьмачьи знаки

Восприятие: чтение по губам, слух, поиск, наблюдательность, искусство (композиторство), выслеживание

Влияние брони на заклинания

Название брони	Шанс сжигания
Шлем	2
Кольчуга	2-8
Мягкая	2-6
Павеза	2-7
Латы	2-10
Щит	2-4

Броня: защита и ограничения

Тип брони	Защищаемые части тела	Ограничения [1]
Бригантина	Корпус и подбрюшье	Дв, Пр
Бармица [2]	Шея	Нет
Открытый шлем [3]	Голова (без лица)	Вос [4]
Закрытый шлем [5]	Голова (с лицом)	Вос
Кольчужный капюшон	Голова и шея (без лица) [6]	Нет
Кольчужные/латные поножи	Ноги и ступни	Дв
Длинная кольчуга	Торс, руки, бедра	Дв, Лов, Пр
Кольчужная рубаха	Торс, руки (без кистей и шеи)	Дв, Лов
Кожаный колет	Торс (без шеи)	Нет
Нагрудная/наплечная пластина	Корпус/плечи (без живота)	Пр
Латные наручи	Руки (без кистей)	Лов
Гамбезон, кожаная шипованная куртка	Корпус, низ живота, руки	Нет
Кольчужные/латные рукавицы	Кисти рук	Лов

[1] Атрибут, ограничиваемый ношением конкретного доспеха (что уменьшает его значение на 1 - см. ниже для получения дополнительной информации).
[2] Крепится к нижней части шлема.
[3] Например, шапель, каппалин.
[4] Только слух.
[5] Топхельм или хундсхугель.
[6] Капюшон на мягком поддоспешнике и защищает так же, как мягкая броня (1), но будучи надетым под шлем, суммируется с его защитой (что дает нам 3 прочности).

Внимание: ограничения от ношения разных частей брони суммируются, но только для того атрибута, на который они влияют.

Примеры модификаторов сложности при использовании Силы

Заклинатель/молящийся/складывающий:	Модификатор:
Ранен	+2
Избит	+1
Отвлекся	+1
Сонный	+1
Убегает от разъяренной толпы	+1
При смерти	+3
В огне	+2 или вообще нет
В воде	+2 или вообще нет
Висит на веревке	+1
Использует ноги вместо рук	+3
Устал	+1
Связан	+3 или вообще нет

Ситуационные модификаторы

Ситуация	Обычный/ безоружный бой	Стрельба/ метание
Атакованный		
бежит	-	+1
невидим*	+5	+5
оглушен, потерял равновесие	-1	-1
окружен тремя и более противниками	-2	-
опрокинут	-3	+2
убегает, лазает и т. д.	-2	-2
скрыт		
на 25% площади тела	+1	+1
на 25-50% площади тела	+2	+2
на 50-75% площади тела	+3	+3
на 75-100% площади тела	+4	+4
застигнут врасплох	защита 1	защита 1
Атакующий		
бежит	+1	+1
верхом	+1	+2
невидим	-2	-2
слеп*	+5	+5
выше	-1	-
*Окружение***		
Гроза	+2	+3 (или невозможно)
Полная тьма	+5	+5
Дождь	+1	+2
Сильный ветер	+1	невозможно
Скользкая поверхность	+2	+2
Лунный свет	+2	+3
Факел, сумерки	+1	+1

* Атакующий должен понять, где находится враг, или использовать другие органы чувств.

** Действует на всех, кто участвует в бою.

Сложность проверок

Действие	СП
Для детей	1
Рутинная	2
Легкая	3
Средняя	4
Серьезная	5
Очень сложная	6
Для героев	7

Модификаторы молитв

Жрец	Модификатор
Следует этике божества	0
Не соблюдает этику божества	+1
Хочет чего-то просто "потому что" (сдвинуть гору или дойти пешком с островов Скеллиге до материка, потому что "так быстрее")	от +4 до +6
Приносит подношение (не обязательно сразу же; оно может быть обещано на будущее)	от -1 до -2
Молится о чем-то важном для последователей или божества	-2

Внимание: упомянутые факторы влияют на сложность и суммируются с модификаторами сложности молитв и, возможно, магической защитой цели.

Модификаторы сложности в зависимости от стихии

Стихия	Модификатор сложности
Вода	+1
Воздух	+2
Земля	+2
Огонь	+3

Стоимость навыков и атрибутов в очках опыта

ОП*	Уровень
10/-	Плохо
20/100	Средне
30/150	Хорошо
40/200	Отлично
50/250	Легендарно

*Навык/атрибут

Как и во время создания персонажа, чтобы приобрести более высокий уровень, вы должны сперва овладеть более низким. Так что, чтобы повысить характеристику до **средней**, вам необходимо владеть ей на **плохом** уровне. Чтобы поднять до **плохого**, вы тратите 10 пунктов, а затем еще 20, чтобы повысить до **среднего**. Прямое повышение до **хорошего** уровня обойдется в 60 очков, до **отличного** - в 100 и до **легендарного** - в 150. В случае атрибутов правила аналогичны, но стоимость будет в 5 раз выше.

Глоссарий

Азартные игры 25
Акробатика 19
Алхимия 20
Альп 187
Амулеты 105
Амфисбена 161
Ангрен 156
Артефактная компрессия 104
Архетипы 46
Астрология 20
Атрибуты 14
Атрибуты разума 16
Аэдирн 154
Барбегазы 162
Бедняр 164
Безоружный бой 36
Белая чайка 124
Белый дракон 181
Блокада 101
Боболак 163
Божества нелюдей 120
Бой 138
Бой с оружием 36
Бой с оружием в каждой руке 79
Болезни 165
Бремервоорд 155
Брисингамен 114
Брокилон 155
Броня 75
Брутте 156
Брукса 187
Вампир 186
Василиск 162
Ведьмак (пример) 217
Ведьмаки 43, 216
Ведьмачьи знаки 121
Ведьмачьи знаки 40, 91
Ведьмачьи медальоны 123
Ведьмачьи эликсиры 124
Векслинг 164
Вельгад 158
Вердэн 160
Верховая езда 26
Веселье и юмор 139
Веспертыль 189
Взлом 37
Взяточничество 28
Вилохвост 190
Вихт 190
Влияние брони на заклинания 95
Водяной 192
Вождение 28
Волколак 173
Воля 16
Восприятие 15
Восстанавливающая молитва 112
Восстановление здоровья 100
Восторг 140
Время в игре 60, 67
Врожденные навыки 42
Встречные проверки 64
Вторичные параметры 16
Второстепенные персонажи 144
Выверна 191
Выворотка 191
Выживание 30
Выслеживание 34
Выступление 38
Гарпия 167
География 25
Гибкость 25
Гигаскорпион 166
Гидра 168
Гипноз 101
Гловоглаз 175
Глумец 191
Гномы 43, 204
Гоблин 166
Гоблинай 177
Горное дело 25
Гравейр 166
Грамотность 22
Грифон 167
Групповое колдовство 95
Групповые молитвы 95
Гуль 165
Движение 15
Действия 60, 162
Деньги 227
Дипломатия 23
Домовой 166
Допплер 164
Дракопаха 184
Дракоптица 175
Друидизм 118
Дубочуд 163
Дыхание дракона 180
Дьявол 179
Еда 218
Единорог 168
Жагница 194
Жертвенная молитва 112
Животные 195
Жряк 194
Заклинания/молитвы/знаки 93
Запугивание 38
Заречье 156
Зарядка талисманов 106
Засада 78
Захват 78
Защита 101
Защитная молитва 112
Защитные заклинания 100
Заявки 131
Здоровье 17, 68
Зеленый дракон 183
Зелья 106
Зерно Мелитэле 113
Знак Аард 121
Знак Аксий 121
Знак Гелиотроп 122
Знак Игни 122
Знак Ирден 123
Знак Квен 122
Знания 36
Значения атрибутов 14
Значения навыков 14
Золотой дракон 183
Зондирование мыслей 102
Игра воображения 9
Идентификация 104
Идентифицирующие заклинания 103
Изучение новых заклинаний 90
Изучение новых молитв 91
Иллюзия 102
Инициатива 68
Интеллект 16
Искусство 34
Истинный дракон 180
Истоки 89
Исцеляющая молитва 112
Исцеляющие заклинания 99
Каингорн 156
Календарь 197
Карманные кражи 32
Каэдвен 157
Керак 157
Кикимора 170
Климат 160
Кляп 97
Кнакер 177
Кобольд 166
Ковир 158
Кодекс Рассказчика 148
Кокатрикс 170
Командование 22
Концентрация 26
Корам Агх Тэр 116
Котолак 173
Крапаук 170
Краснолюды 42, 205
Красный дракон 182
Креве 117
Крейден 157
Криминальные связи 21
Критические заклинания 93
Критические попадания 74
Крысолак 173
Кубик Предназначения 61
Куролиск 170
Кэльпи 169
Лазание 37
Ламия 171
Ландскнехт (пример) 224
Левитация 97
Лепрекаун 171
Лечение 36
Лечение 99
Лечение травм 70
Леший 172
Ликантроп 172
Лирия 158
Листонос 189
Лицедейство 21
Личность 18
Ловкость 16
Люди 41, 207
Магическая защита 101
Магическая защита 92
Магические предметы 108
Магия 27, 91
Магия 96
Магия и доспехи 94
Максимальная нагрузка 17
Маллеора 158

Маневры 80
Маневры в безоружном бою 80
Маневры в бою с оружием 82
Мантикора 174
Матрица 104
Махакам 160
Мелитэле 114
Ментальные заклинания 101
Место попадания 70, 162
Метание 32, 74
Метафоры 136
Мимик 164
Модификатор магической защиты 17, 93
Модификатор сложности в зависимости от стихии 96
Модификатор физической защиты 17, 66
Модификаторы молитв 109
Модификаторы сложности использования Силы 92
Молитва об упокоении умерших 112
Молитвы 110
Молитвы 27, 91
Мореплавание 40
Наблюдательность 33
Навыки 18
Навыки, не требующие действия 60
Навыки, не требующие изучения 40
Награда 148
Нагрузка 17
Нанесение урона 72
Нарок 158
Натиск 79
Невидимость 102
Нереида 174
Низушки 43, 210
Нильфгаард 208
Нимфа 174
Новиград 159
Носферат 189
Обезвреживание ловушек 35
Обнаружение 104
Обнаружение лжи и т. п. 30
Обращение в веру 113
Общая молитва 111
Общение 31
Оглушения 70
Огненная сеть 99
Огненный шар 99
Одежда 221
Описания 133
Опыт 55, 148
Освящение 113
Ослизг 176
Отражение молитв 93
Отчаяние 140
Охота 28
Оценка 33
Очарование 103
Очищение крови 100
Очки Боя 67
Очки Силы 87
Падение 78
Падения 20
Палец мертвеца 113
Паралич 97
Персонажи игроков 145
Пирокинез 99
Пирокинетические заклинания 98
Плавание 28
Плавун 185
Повисс 158
Подвойняк 164
Поиск 30
Полет 97
Полтердук 177
Попадание 66
Предназначение 40
Применение заклинаний 91
Применение знаков 91
Прицеливание 76
Проверки 61, 62
Проверки кубиков 61
Проворство 16
Проклятие 100
Проклятие 111
Проницательность 29
Прочность брони 76
Псевдокрыс 176
Психовидение 102
Психокинез 98
Психокинетические заклинания 97
Пустельник 177
Пытки 34
Пытливость 22
Расовые ограничения атрибутов 44
Растительность 159
Расы 41
Регулус 162
Редания 159
Религии 114
Реликварий 113
Ремесло 31
Речь 29
Ривия 158
Риггер 193
Рокита 179
Рубезааль 177
Рукопашная против врага с оружием 80
Русалка 178
Рух 177
Рыболка 31
Рыцарь (пример) 213
Сбор информации 39
Священные орехи 114
Сила 15
Сила 87
Сильван 179
Сирена 185
Ситуационные модификаторы 79
Скальный дракон 182
Сканирование 104
Скарбоник 177
Скарлетия 178
Скеллиге 159
Сколопендроморф 179
Скоффин 170
Скрытность 32
Сложность 61
Слух 27
Содден 156
Создание еды 105
Создание настроение 137
Создание сценариев 146
Солдат-наемник (пример) 224
Сон 103
Сопряжение Сфер 86
Стойкость 37
Стоимость уровней атрибутов и навыков 44
Стоп-сцены 132
Страны Континента 152
Стрела 98
Стрельба 33, 74
Стрыга 184
Стучак 177
Тактика 34
Тальгар 158
Твари Континента 161
Телекинез 98
Телепатия 102
Телепортация 98
Телепроекция 103
Телосложение 15
Темерия 160
Темновидение 36
Темп боя 17
Темп марша 17
Товары и услуги 227
Токсины 163
Топляк 185
Торговля 27
Травмы 69, 70, 72
Трансформация 105
Трансформирующие заклинания 104
Треугольник в треугольнике 105
Тритон 185
Туссент 160
Ужас 141
Уклонение 36, 78
Уровни здоровья 68
Урон от огня 30
Успехи 61
Утопец 185
Утопление 28
Учтивость 16
Фальсификация 24
Физическая защита 66
Фледер 188
Фрейя 115
Хладнокровие 39
Цидарис 156
Цинерея 194
Цинтра 156
Чародей (пример) 215
Черная чайка 124
Черный дракон 181
Чтение по губам 22
Чума 119
Шарм 103
Шеенос 177
Шельмовство 33
Экзорцизм 111
Экономика 23
Эльфы 42, 202
Эмпатия 23
Эротика 142
Этикет 23
Эффект зеркала 101
Эффекты травм 69
Эхинопс 165
Яга 193
Ямы 163
Языки 26, 200

Игрок: _____

Имя: _____

Раса: _____

Рост: _____ Вес: _____ Пол: _____

Прическа: _____ Глаза: _____ Возраст: _____

АТРИБУТЫ ТЕЛА

Телосложение _____ [ ]
Плавание _____ [ ]
Стойкость _____ [ ]
_____ [ ]
Движение _____ [ ]
_____ [ ]
Сила _____ [ ]
Тяжкое дело _____ [ ]
_____ [ ]
Восприятие _____ [ ]
Чтение по губам _____ [ ]

Эмпатия _____ [ ]
Слух _____ [ ]
Охота _____ [ ]
Поиск _____ [ ]
Метание _____ [ ]
Наблюдательность _____ [ ]
Стрельба _____ [ ]
Пытки _____ [ ]
Выслеживание _____ [ ]
Уклонение _____ [ ]
Темновидение _____ [ ]

_____ [ ]
Ловкость _____ [ ]
Лицедейство _____ [ ]
Фальсификация _____ [ ]
Молитвы _____ [ ]
Магия _____ [ ]
Карманные кражи _____ [ ]
Обезвреживание ловушек _____ [ ]
Бой с оружием _____ [ ]
Безоружный бой _____ [ ]
Взлом _____ [ ]

Ведьмачьи знаки _____ [ ]
_____ [ ]
Проворство _____ [ ]
Акробатика _____ [ ]
Гибкость _____ [ ]
Верховая езда _____ [ ]
Вождение _____ [ ]
Рыбалка _____ [ ]
Скрытность _____ [ ]
Лазание _____ [ ]
_____ [ ]
_____ [ ]

АТРИБУТЫ РАЗУМА

Интеллект _____ [ ]
Алхимия _____ [ ]
Астрология _____ [ ]
Криминальные связи _____ [ ]
Грамотность
_____ [ ]
_____ [ ]
Экономика _____ [ ]
География _____ [ ]
Азартные игры _____ [ ]
Языки
_____ [ ]

_____ [ ]
_____ [ ]
_____ [ ]
Молитвы _____ [ ]
Магия _____ [ ]
Выживание _____ [ ]
Оценка _____ [ ]
Тактика _____ [ ]
Лечение _____ [ ]
Знания _____
_____ [ ]
_____ [ ]

_____ [ ]
_____ [ ]
Сбор информации _____ [ ]
Мореплавание _____ [ ]
Ведьмачьи знаки _____ [ ]
_____ [ ]
Учтивость _____ [ ]
Командование _____ [ ]
Дипломатия _____ [ ]
Этикет _____ [ ]
Речь _____ [ ]

Общение _____ [ ]
Запугивание _____ [ ]
_____ [ ]
Воля _____ [ ]
Пытливость _____ [ ]
Концентрация _____ [ ]
Торговля _____ [ ]
Взяточничество _____ [ ]
Проницательность _____ [ ]
Шельмовство _____ [ ]
Хладнокровие _____ [ ]
_____ [ ]

Ремесло
_____ [ ]
_____ [ ]

Искусство
_____ [ ]
_____ [ ]

Выступление
_____ [ ]
_____ [ ]

Личность: Честь _____ [ ] Авантюризм _____ [ ] Репутация _____ [ ]

Предыстория:

Предназначение:

Преимущества и недостатки:

Эскиз персонажа

Очки опыта Осталось _____ Потрачено _____

Снаряжение

Оружие	Уровень навыка	Урон	Дистанция Б/С/Д
			[/ /]
			[/ /]
			[/ /]
			[/ /]

Броня _____

Маневры

Маневр	ОБ	Защита	Эффект

Магия

Название	ОС	МС	Стихия	Время	Компонент	Защита	Эффект

Инвентарь

Очки Силы _____ [ ] **Очки Боя** _____ [ ]

Темп марша (км) _____

Переносимый вес (кг) _____

Темп боя (м) _____

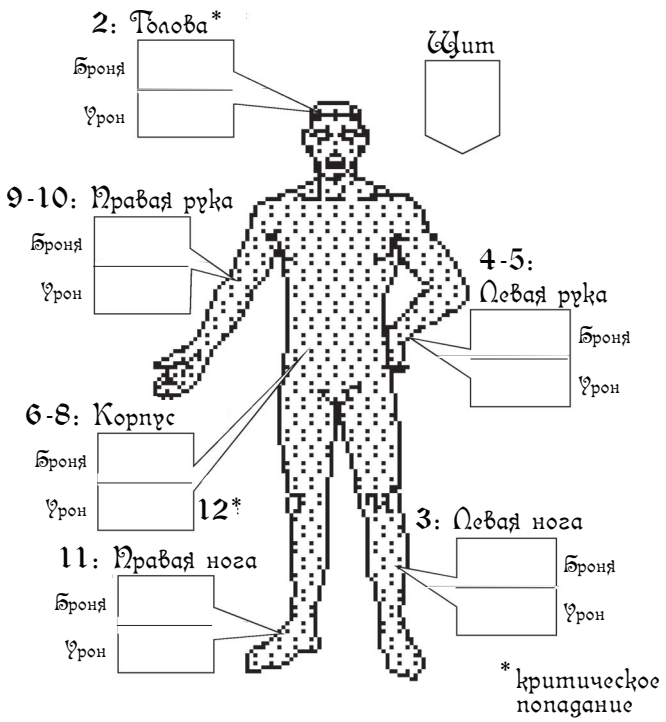
Максимальная нагрузка (кг) _____

Здоровье и его уровни: **Травмы:** [ ]

Здоров	Избит	Ранен	При смерти
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

Защита:

Физическая защита	[ ]	Магическая защита	[ ]
Дальняя	[ ]	Заклинания	[ ]
Оружие	[ ]	Молитвы	[ ]
Ближняя	[ ]	Знаки	[ ]



Драконьи горы
Нарок
Тэнго
Вельгад
Тальгар
Майсора
Каинтгор
Аэд Гинвазль
Тэнго
Каэр Моруен
Повисе
Ган Эксетер
Кровир
Хенгфорс
Бутта
Гвинпех
Порт Ванис
Залив Ракстеры
Сосг Дилло
Вальдстейн
Ойнунг
Ирдинг
Блавикен
Гелибол
Ард Каррайг
Ван Ард
Гоксеон
Ресгания
Ваэльсин
Ольгоф
Ирдинг
Ойнунг
Ирдинг
Ойнунг
Ойнунг
Ойнун

ВЕДЬМАК

- Игра Воображения -

Словесная игра воображения по произведениям
АНДЖЕЯ САПКОВСКОГО

Когда вы читали книги Анджея Сапковского, разве вам не хотелось хоть на время перенестись в мир ведьмака Геральта? Мечтали ли вы стать чародейкой, как Йеннифэр или Трисс? Или краснолюдом, как Ярпен? А может, вы были очарованы бардом Лютиком? Если да, то вот ваша мечта сбылась!

ВЕДЬМАК: ИГРА ВООБРАЖЕНИЯ

это способ переместиться на Континент и испытать приключения, о которых даже Геральт мог только мечтать! Это развлечение, за которым вы и ваши друзья проведете много часов! Это способ справиться с праздной скукой и скоротать зимние вечера!

В этом руководстве, помимо правил игры, вы найдете также сборник знаний о мире, созданном Анджеем Сапковским. Вы узнаете много нового о культурах Континента, населяющих его расах и истории. Книга дополнена цветной картой и черно-белыми фотографиями!

Wiedźmin

ISBN 83-87968-79-X
9 788387 968793

MAG™